TU REVISTA DE MANGA

NEKO

42

390 PTAS.
2,3 EUROS

NOTICIAS - TANKOUBON - MULTIMEDIA - MOSHI MOSHI - LA LISTA DE LA COMPRA

CAMALEÓN EDICIONES

The Vision of ESCAFLOWNE

COLECCIÓN DE 9 VHS

QUIÉN LE HUBIERA DICHO A **HITOMI** QUE SU INOCENTE AFICIÓN A LAS CARTAS DEL TAROT IBA A LLEVARLA TAN LEJOS....
LLEGA LA MEJOR SERIE DE ANIMACIÓN.

¡¡¡YA ESTÁ AQUÍ!!!....

La Nueva Imagen del ANIME

OTAKU VISION

EDITORIAL

Neko 42 (junio 1998) es una publicación mensual de Camaleón Ediciones. Para cualquier consulta, dirigirse a C/ del vent nº41, Bajos, 08031 de Barcelona, o bien enviar un e-mail a pachun@geocities.com El © correspondiente a la ilustración de portada es: *Dragon Ball GT*, 1998© Bird Studio &Toei Doga & Sergio Sandoval por la ilustración. Coordinación, redacción, diseño y montaje: Estudio Phoenix. Colaboran en este número: Brahma, Ainoa Amperio, Carla Brossa, Laia Codina, Annabel Espada, Eulàlia Dolz, Javier Escajedo, Julio Ángel Escajedo, Keiichi, Esther Lecina, Ismael Ferrer, Ismael Herrero, Karen, Kaze No Kami, Lola Palacios, Ana Mª Meca, Minami, Lázaro Muñoz, Noriko Oba, Núria Peris, David Ramírez, Eduard Pérez, Anabelle Petit, Enrique Pilón, Jaime Rodríguez, Alex Samaranch y Armando Vila. Fotolitos: Dados Grup 2, Pasanau y Zum Color. Impresión: Tandemgraf. Depósito legal: B-45.275-95. Pedidos de números atrasados, para particulares, a El Boletín-Carlos González Fernández-Cerdeña 2, 3º 4ª-08080 Barcelona.

Copyrights:
Sakura Taisen, 1997©Sega enterprises, LTD, Bandai Visual, Animate Film, Red/*Shojo Kakumei Utena*, 1997©Bibahasu, Chiho Saito, Shogakukan, Shokakuiinkai, Terebi Tokyo / City Hunter© Tsukasa Hojo, Shueisha, Yomiuri Terebi, Sunrise/Ninku, 1995©CX, Piero/Nadeshiko, 1996©Jibekku, Nadeshiko Seisakuiinkai/Mononoke Hime, 1997©Studio Ghibli, Tokuma Shoten, TNDG / Visitor, 1998© /Neon Genesis Evangelion, 1996 © GAinax, Project Eva/ Kitty in your lap, 1998© Kaneko, Astro Vision, culture Publishers/ Maho no takkyubin, 1989© Tokuma Shoten, Yamato unmei, NTV, Studio Ghibli / Tenku no shiro no Laputa, 1986© Tokuma Shoten, Studio Ghibli/ *Wings of Honneamise*, 1988©Bandai, Gainax/*Bakuretsu Hunter*, 1995©TX,Sotsueizou, XEBEC/ *Omechamegami monogatari, korokoro Polon, 1981*© Kokusai egasha, CX/ *Boku no chikyo wo mamotte, 1994*©Saki Hiwatari, Hakusensha, Victor Entertaiment, INC/*Boku no chikyo wo mamotte, 1994*©Saki Hiwatari, Hakusensha/ *Slayers, 1995*©Rui Araizumi, Slayers Seisakuiinkai/*Slayers Next, 1996*©Rui Araizumi, Slayers Seisakuiinkai/*Slayers Try, 1997*©Rui Araizumi, Slayers Seisakuiinkai/ *Slayers The Movie, 1995*© Rui Araizumi, Slayers Seisakuiinkai/*Slayers Return, 1996*© Rui Araizumi, Slayers Seisakuiinkai/*Slayers Great, 1997*©Rui Araizumi, Slayers SeisakuiinkaiSlayers special, 1996©Rui Araizumi, Slayers Seisakuiinkai/*DBGT, 1998*© *Bird Studio, Toei Doga/Tokyo Babilon, 1994*©Clamp, Sony Music Entertaiment, Movic, Shinshokan/ *Marmalade Boy*, 1996 ©Wataru Yoshizumi, Shueisha/*X*, 1997©Clamp, Kadokawa Shoten/*Card Captor Sakura*, 1998©Clamp, Kodansha/*Pinneaple Army* 1986 ©Kazuya Kudo y Naoki Urasawa, Shogakukan/ *Dancing Policeman* 1987 ©Naoki Urasawa, Shogakukan/*NASA Nippon amateur association*, 1988 ©Naoki Urasawa, Shogakukan/*Yawara!* 1988 ©Naoki Urasawa, Shogakukan/*Jigoro!* 1994 ©Naoki Urasawa, Shogakukan/*Happy!* 1994 ©Naoki Urasawa, Shogakukan/ *Master Keaton* 1996 ©Naoki Urasawa, Shogakukan/*Monster* 1998 ©Naoki Urasawa, Shogakukan/ *Jing*,1998©Yuichi Kumakura, Kodansha/ *Outlandersi*, 1998©Jhoji Manabe, 1998© Kadokawa Shoten Ltd./ *Bakuretsu Gyunyu*, 1998© Itokoyoko,Fujimi Publishing /*Fushigi Yuugi*, 1998©Yuu Watase Shogakukan/*Umi kar akita tenshi*, 1998©Jun Hasegawa, Hakusensha/ *Souvenir demi entomologiques*, 1998 ©Mori Tadatoshi, Kodansha/*Noritaka*, 1994©Takashi Hamori, Kodansha.

Ya empieza a hacer calor, los pajarillos cantan y los niños nos deleitan con sus explosiones de petardos. Estamos en primavera, ¿qué más se puede pedir?
Por un lado tenemos el lanzamiento en vídeo de *Dragon Ball GT* , que ya era hora. Además, compartiendo las páginas a color, le hemos dedicado un artículo a una serie que a muchos de vosotros os sonará, como es *Slayers*, haciendo un repasillo al manga, a las novelas y al anime, algo que teníamos ganas de hacer desde hacía un tiempo.
Y para redondear un dossier de Naoki Urasawa (*Pinneaple Army, Yawara!*, etc.), un reportaje de *Please save my earth*, y un apartado especial para *Noritaka*, un artículo... diferente.
Pues nada, que lo disfrutéis, y recordad que el mes que viene os esperamos en vuestro punto de venta habitual. No nos falléis...

La Redacción

NOTAS DE ACTUALIDAD
por la redacción 10

LA PEQUEÑA POLON
por Annabel Espada 14

PLEASE SAVE MY EARTH
por Eulàlia Dolz 17

SLAYERS
por Keiichi 21

DRAGON BALL GT
por Minami 27

NAOKI URASAWA
por Annabel Espada 27

NORITAKA
por Brahma 29

+ Jing,Outlanders, Leche explosiva, Fushigi Yuugi, Umi kara kita tenshi, Souvenir demi etimologiques.

NOTICIAS 5

TANKOUBON ... 43

MARUKATSU ESPAÑA S.L.

STREET FIGHTER ZERO 2

YA A LA VENTA
EN KIOSKOS Y LIBRERIAS!!!

STREET FIGHTER plus α

1

2

3

4

5

COLECCIONA LOS 5 POSTERS DE
STREET FIGHTER II

BUSCA EN CADA UNO DE ELLOS, ENCONTRARÁS LAS BASES
PARA EL SORTEO DE MONTONES DE PLAYSTATIONS
Y DEL MAGNÍFICO JUEGO (NOVEDAD EN ESPAÑA)

ANUNCIADO EN T.V.

C/ GALILEO 23-63, LOCAL 5, 08028, BARCELONA
TEL. 93-491 35 97 FAX 93-491 49 29
© CAPCOM ALL RIGHTS RESERVED

NOTICIAS nacionales

TRASTERO

El **11 y 12 de julio** se celebrará en **Madrid** las **I Jornadas de manga y Anime**. En concreto se celebrarán en Getafe, muy cerquita de la capital, y contarán con proyecciones de anime inédito, debates y otras actividades relacionadas con el tema, como exposiciones de libros de ilustraciones y demás material, concurso de videojuegos, ordenadores conectados a internet además de degustación de cocina japonesa. Para más información, podéis poneros en contacto con los organizadores mandando un e-mail a rolativi@eucmos.sim.ucm.es. Por cierto, el cartel es obra de **Núria Peris**, autora de *El vuelo de Skum* y que ya realizó el del pasado Salón del Manga.

¿Recordáis la **encuesta** que realizamos hace varios números? Pues ya tenemos ganadores para los lotes que se regalaban, así como los resultados de la encuesta. Por si tenéis curiosidad, los datos demuestran que el **perfil** de un otaku es un chico de 19 años, estudiante y aficionado al cine y a la música, que compra en librería especializada que consume una media de 5 series, y que suele finalizarlas. El resultado general es que los aficionados **desean buena calidad** y no les importa demasiado la no occidentalización de las onomatopeyas, por ejemplo.

Y aquí está la lista de ganadores: David Rodríguez Moyano, Francisco Jesús Ponce Trevejo, Luna de J. Salinas Arroyo, Berto Aldana Bescos, Manuel Rosles, Alejandro Calle Martín, Juan Antonio Godoy de la Rosa, Diego Piñeiro, Cristian Vives Ruiz, Adolfo López Caballero, Miguel Ángel Rodríguez Trigueros, Eva María Juvé Sanz, Albert Pagès Gardó, Alejandro Manuel Gonzáles Pérez y Sergio López Morente. Felicidades a todos.

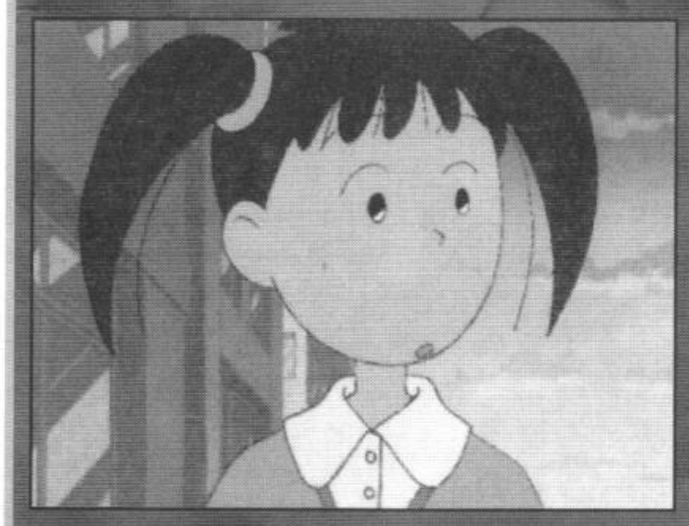
EN PAPEL

Como estamos a las puertas del verano, como quien dice, no hay demasiadas novedades en lo que a manga se refiere. Por un lado, tenemos confirmada la publicación de **Nadeshiko** para el **Salón del Manga**, o sea, para octubre, y poca cosilla más. Veremos después de las vacaciones.

Dokan, la revista de manga y anime que salió hace poco al mercado, ya tiene tres número, y tiene previsto que aparezca en breve un **monográfico** dedicado a **Neon Génesis Evangelion**, con una especial atención en los mechas. Ya sabéis, a la venta a finales de julio

Neon Genesis Evangelion, 1996 © Gainax, Project Eva

EN PANTALLA



El panorama del anime en España muerto, lo que se dice muerto, no está. **Canal Sur** acaba de inaugurar otro canal de la misma cadena, una especie de canal alternativo, en el que emiten algo de anime, en concreto **Azuki** (Azuki chan en versión original), una serie de televisión emitida en Japón en 1995. Curiosamente, compartía pantalla con animes como *Slayers*, *Evangelion* o *Akazukin Cha Cha*. Se trata de un producto algo infantil y de diseño simplista, pero al menos, es anime.

EN VIDEO

Desde hace relativamente poco tiempo, los fans de **Captain Tsubasa**, o de **Campeones**, como prefiráis, pueden conseguir en los grandes almacenes cintas Tsubasa y cía. Pero atención, no os despistéis, están bajo el título de **Supercampeones**. Las carátulas están dibujadas en España, no están mal, son ...diferentes. Si lo hubiéramos sabido antes....

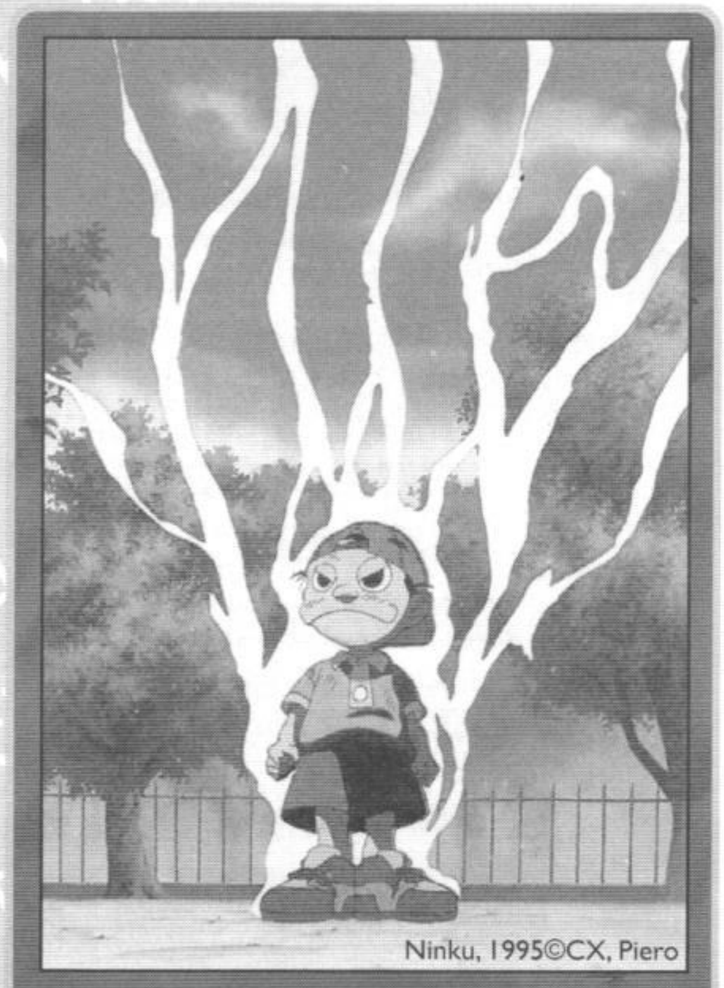
El Neko pasado os comentamos que **Carlos Javier Olivares** había dibujado el cartel para el **Expocómic'98**, el Salón del Cómic de Madrid. Pues nada, nada, este mes tenemos imágen...

NOTICIAS internacionales

Rei Ayanami se nos ha **casado**. Y también **Ranma** chica, y **Pai**, y **Nuku Nuku**, y **Lina Inverse**... Naturalmente, nos estamos refiriendo a la dobladora de todos estos personajes, **Megumi Hayashibara**, que el pasado 1 de abril anunció su enlace a sus fans, que seguramente están desolados. Megumi es un verdadero ídolo en Japón, doblando a las heroínas más famosas del mundo del anime y vendiendo como rosquillas los singles que salen al mercado. Todo un fenómeno. Pues nada, felicidades, Megumi.

El culebrón **Mononoke Hime** continúa. El 26 de este mismo mes sale a la venta en vídeo la cinta, pero por el momento los japoneses pueden conformarse con el **Making off** de la película, **tres cintas** de dos horas cada una que por el módico precio de **10.000 yenes** te enseñar todos los pasos y secretos de la película.

Mononoke Hime, 1997©Studio Ghibli, Tokuma Shoten, TNDG



Ninku, 1995©CX, Piero

Anime Blasters, bajo su nuevo sello **Anime Works**, salió fuerte en marzo con la primera cinta de **Ninku**, una serie de televisión emitida en Japón en 1995 con buena pinta y la película de **Yu Yu Hakusho** (que ya ha sido editada en nuestro país) Entre sus próximos lanzamientos se encuentran **Earthian**, una OVA de cuatro capítulos, una historia de ángeles y demonios bastante decente. Su salida al mercado está prevista para el **7 de julio**.

Visitor es el título del nuevo proyecto en el que está embarcada **Akemi Takada**, la diseñadora de **Kimagure Orange Road** y de **Patlabor**. Se trata de una película que se estrenará en otoño guionizada por **Kazunori Ito**, que ya trabajó en **Ghost in the Shell**. Lo más destacable, aparte de su staff, es que será el primer anime realizado con **CGI** en 3D. La historia se desarrolla en el año 2099, y tras una invasión que sufre la raza humana, dos chicas son las escogidas para averiguar qué pasa.

Nadeshiko, 1996©Jibekku, NadeshikoSeisakuiinkai

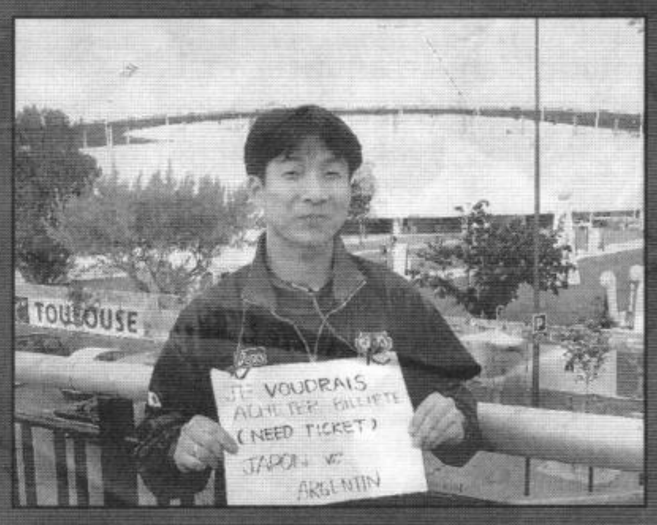
Una de las grandes compañías de vídeo norteamericanas, **ADV**, acaba de hacer público que tiene los derechos de **City Hunter**, la versión animada del manga de Tsukasa Hojo que en su día fue emitida por **Tele 5**. Los americanos tienen toda la serie, así como los especiales de televisión, pero ya avisan a los fans que sean pacientes con ellos porque es un proyecto largo y complicado. Aparte de eso, también tienen previsto editar **Tekken** para septiembre, y la serie íntegra de **Martian Sucessor Nadeshiko**, basada en el manga de Asamiya que verá la luz en octubre. Pero no, aún no soltéis toda vuestra baba porque todavía quedan lanzamientos interesantes, como las dos primeras OVAs de **Sakura Taisen**, con diseño de personajes de Kosuke Fujishima, una de esas cintas que estábamos deseando ver.

City Hunter© Tsukasa Hojo, Shueisha, Yomiuri Terebi, Sunrise

Sakura Taisen, 1997©Sega enterprises, LTD, Bandai Visual, Animate Film, Red

NOTICIAS

internacionales



Aunque no venga mucho al caso, y ya que estamos en pleno **mundial**, nos apetece comentar esta noticia. Resulta que en este mundial participa **Japón**, y como es lógico muchos japoneses han decidido ir a Francia para animar a su selección. Pero una gran mayoría se han sentido estafados al encontrarse en Touluse sin entrada porque, misteriosamente, han desaparecido dos tercios de las entradas apalabradas, que probablemente han ido directamente a la reventa. Toda una vergüenza.

Para cambiar un poco de aires, cerramos con la noticia, un poco pasada, de que hace nada en **París** se volvió a organizar una exposición de originales de **Andy Seto**, el autor de **Cyber Weapon Z**, con los materiales ya expuestos en Angoulem y algunos más inéditos. Vale, vale, un poco tarde pero que se celebre quiere decir que, por lo menos, en Francia estas iniciativas funcionan. A ver si se nos pega algo.

Sin movernos de los USA, pasamos del anime al manga. La publicación de **Fushigi Yuugi** está plenamente confirmada, pero no contentos con eso, **Viz Comics** ha anunciado la continuación de **X/1999** (la edición estaba parada desde hacía un tiempo), y anuncian a bombo y platillo la obra más famosa de **Masakazu Katsura**, **Video Girl Ai**. De momento no hay datos sobre periodicidad o formato, pero os mantendremos informados.

Video Girl Ai, 1995©Masakazu katsura, Shueisha

Ya que *Video Girl Ai* va a ser publicado en USA, a los fans acérrimos del autor les encantará saber que dentro de muy poco saldrá a la venta un **libro de ilustraciones** de **Masakazu Katsura**. Bien, en concreto serán tres libros en una caja, con encuadernación de lujo, y esas cosas. Eso sí, el precio de salida son 3.500 yenes, así que tal vez cuando llegue a España no sea demasiado accesible.

MULTIMEDIA

Es curioso, pero los videojuegos que suelen llegar a España son de lucha, o aventuras gráficas clásicas. Pero en Japón siempre buscan la vuelta a las cosas, y así crean videojuegos como éste, titulado **Kitty in your lap** (o *Hiza no ue no partner*, según el título japonés), creado para **Playstation** en los que debes cuidar a una **chica gato** tan adorable como éstas.

Kitty in your lap, 1998© Kaneko, Astro Vision, culture Publishers

Pronto va a salir a la venta un juego de **Playstation** basado en el popular manga de **Masami Yuki** que se edita en España**, Patlabor**. La historia es nueva, y original para esta ocasión, aunque no demasiado impactante: tienes que hacer que tu **Labor** luche contra los Labors enemigos. No es el colmo de la novedad pero para los fans incondicionales de la serie ya está bien.

Del **3 al 5 de abril** se celebró en Chicago la **Anime Central 1998**, una convención con todas las de la ley que contó con varios invitado, uno de ellos de excepción:el mismísimo **Kenichi Sonoda**, autor de **Gun Smith Cats** que en esta ocasión se trasladaba al escenario de algunos de sus mangas. Los otros invitados tampoco eran moco de pavo, contaban con la presencia de Kotobuki Tsukasa, el diseñador de personajes de la serie de OVA de **Toshiden** y **Iida Fumio**, el director de animación de **Royal Space Force** (o *Wings de Honenamise*, uno de los animes de La picota de este mes)

Algunos miembros de la redacción están en el séptimo cielo tras enterarse de que **Central Park Media** tiene los derechos de la serie de anime **Shojo kakumei Utena** y está previsto su lanzamiento este mismo noviembre. La serie tiene consta de 39 episodios en los que la acción va *in crescendo*, la razón por la que ha cautivado al público japonés a pesar de su floja animación.

Shojo Kakumei Utena, 1997©Bibahasu, Chiho Saito, Shogakukan, Shokakuiinkai, Terebi Tokyo

NOTICIAS estudio GHIBLI

Hola a todos. Un mes más vuelven las noticias de la Ghibli. En Europa el panorama está totalmente muerto. La Disney parece haberse olvidado de que existimos. Por el contrario en los EE.UU. el acuerdo Tokuma/Disney es toda una realidad. Las proyecciones de Kiki se multiplican, se anuncia ya Laputa y se espera con ansiedad el estreno de Mononoke Hime. A ver si todo esto cruza el charco y lo vemos en el viejo continente de una vez por todas.

EUROPA

Viendo el panorama de los otros dos países en Europa no podemos sino deprimirnos. Solo una noticia: Una empresa alemana intentó hacerse con los derechos del **manga** de **Nausicaä**. Las negociaciones se cerraron con un rotundo fracaso al parecer por falta de dinero (bueno, más bien por el excesivo precio de la serie) así que cada vez es más difícil su publicación en España visto el mercado actual.

JAPON

Parece que la nueva película del estudio, **Tonari no Yamada Kun** es ya un hecho. Se estrenará en los cines el **verano del 99'**.

Si, nuestros sueños se han hecho realidad. Si alguien está interesado en **trabajar** para el estudio **Ghibli** a mediados de este mes lanzaron una oferta de trabajo para trabajar como... abogado. Bueno, no se puede tener todo en este mundo, ¿no?

El miércoles 20 Titanic superó el record de taquilla japonés al alcanzar los 18.500 millones de yens. El anterior record lo ostentaba **Mononoke Hime** con "sólo" 18.250 millones.

Más de una década después la **Nippon Animation** está en plena producción del largometraje de **Haha o Tazunete sanzen ri** (más conocido como **Marco** en España). Aunque en la serie original trabajaron Miyazaki y Takahata, no colaboraran en esta nueva entrega.

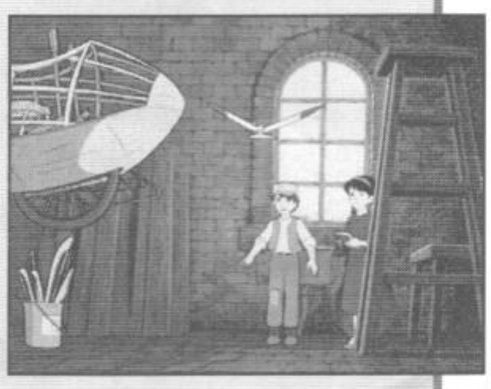
Maho no takkyubin, 1989© Tokuma Shoten, Yamato unmei, NTV, Studio Ghibli

EE.UU

La Disney continúa su campaña de promoción de **Kiki.** Está claro que la quieren orientar al público infantil por ello están regalándola a cualquier festival de cine que la desee siempre y cuando **no esté orientado** a un público adulto. Los días 11 y 13 de Junio será proyectada en el **Nashville Independent Film Festival**.

Para aquellos aficionados a los acetatos **Animeigo** (una de las distribuidoras de anime de los EE.UU) ha puesto a la venta cells originales de películas del estudio a precios tan módicos como los **4.500$** por un cell de **Totoro**.

Y ahora la noticia bomba: Disney hará la **presentación oficial** de **Laputa** a finales de septiembre, principios de Octubre en un festival especial. Aunque aún no hay fecha definitiva se espera que salga a la venta **en vídeo a principios de 1999**. El título, como nos temíamos, no repetirá el original por motivos evidentes. Así la versión occidental se titulara sencillamente: "**El Castillo en el Cielo**".

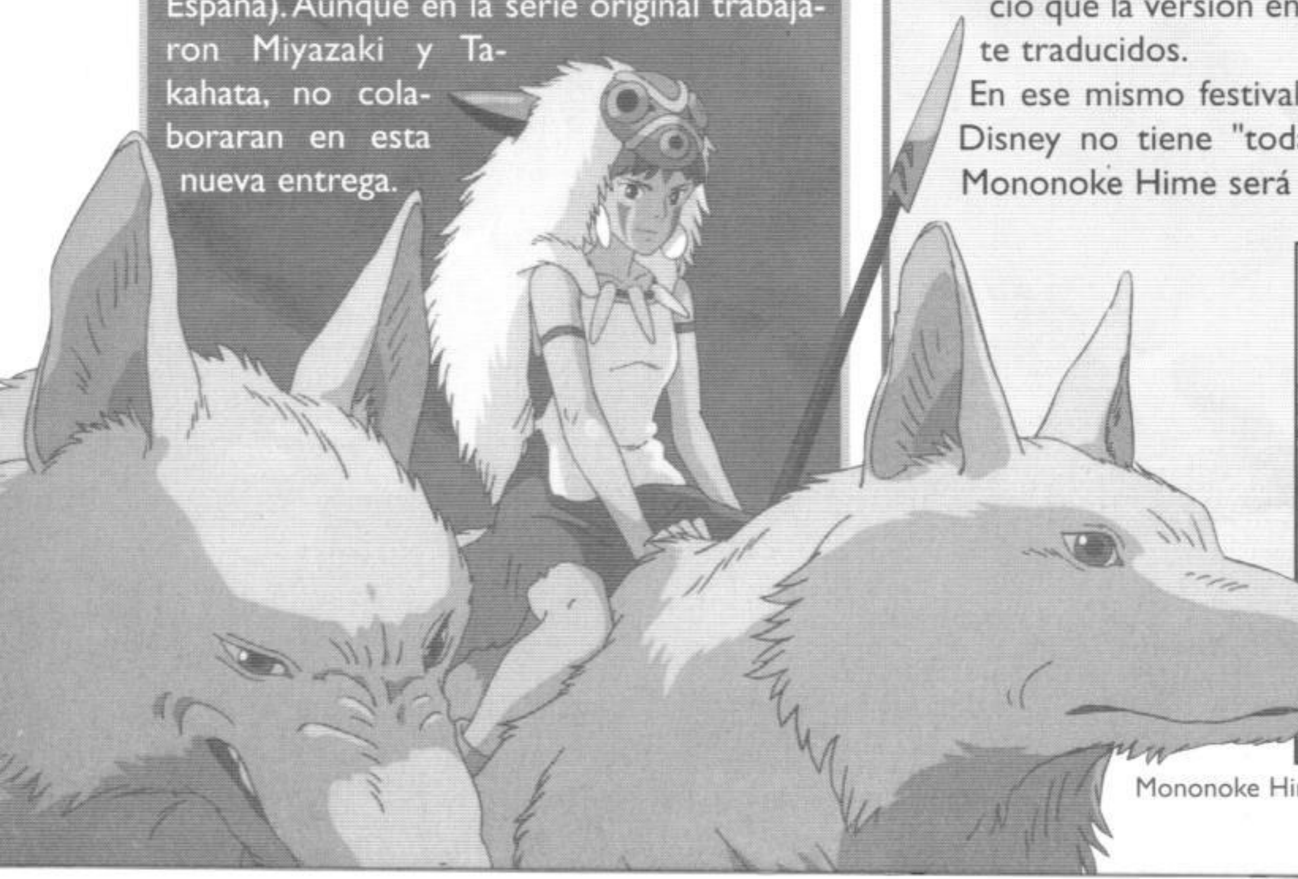


Y ahora es la **Central Park Media** la que no se quiere quedar atrás. Posee los derechos de **Hotaru no Haka** (*La Tumba de las Luciernagas*), razón por la cual Disney no la puede distribuir, y ha anunciado una versión doblada al inglés para el 4 de septiembre.

Tenku no shiro no Laputa, 1986© Tokuma Shoten, Studio Ghibli

Aunque según el acuerdo **Tokuma/ Disney** las películas no podían ser alteradas en modo alguno quizá se haya abierto un poco la mano y se permita la **traducción** de un par de canciones de **Mononoke Hime**. Los nombres que se barajan me han dejado de piedra. ¡¡¡Entre ellos estaba **Madonna**!!! Y estos rumores pueden ser ciertos puesto que en la versión de Kiki doblada al inglés las canciones del opening y el ending están dobladas/adaptadas al inglés. Los títulos de crédito seguían en japonés pero la Disney anunció que la versión en vídeo los tendrá convenientemente traducidos.

En ese mismo festival el representante de Disney aclaró un par de puntos. Primero que la Disney no tiene "todavía" los derechos de **merchandising** de la Ghibli y segundo que Mononoke Hime será comercializada en **vídeo** en el **segundo cuatrimestre del 99**.



Mononoke Hime, 1997©Studio Ghibli, Tokuma Shoten, TNDG

PREPÁRATE

NADESICO

¡EL ÚLTIMO GRAN ÉXITO DE KIA ASAMIYA!

Serie limitada de 4 números.

FLAG FIGHTER

¡TODA LA FUERZA DE MASAOMI KANZAKI!

Serie limitada de 4 números.

Nadesico © 1997 Kia Asamiya. Flag Fighter © 1995 Masaomi Kanzaki.

NORMA Editorial

MUY PRONTO A LA VENTA.

ACTUALIDAD

SEGUNDA MUESTRA DE MANGA Y ANIME

El lugar de reunión era un cine club, local social polivalente, cedido por la UGT para tal efecto. Lo primero que me sorprendió fue la masiva afluencia de público. Para ser una ciudad secundaria en lo que al manga se refiere los aficionados de Sevilla respondieron con fidelidad el evento. Unas 50 personas esperaban en la puerta antes de que se abrieran al público las jornadas. Justo en la entrada había un pequeño stand en el que la librería Nostromo vendía sus productos.

Tras revisar el programa de actividades me di cuenta de que las proyecciones anunciadas (*Mononoke Hime*, las películas de *Evangelion*, etc.) habían quedado limitadas a lo que ofrecían Manga Films y Selecta Visión. Esto es la versión española de películas como *Armitage*, *Dragon Ball GT* o *Escaflowne*. Vamos a revisar que otras actividades se realizaron.

Las jornadas estaban organizadas en torno a la sala de proyección y una serie de Talleres de actividades diversas. Nada más entrar uno se encontraba con una pequeña exposición de un concurso de dibujo y unos paneles con un resumen de la historia del manga en España. En un pasillo interior habían colocado unas mesas con mangas de Norma y Planeta accesibles al público que quisiera leerlos. Pero vamos a comentarlo todo en detalle:

SALA DE PROYECCIONES:

Sin duda lo mejor del local. Era un verdadero cine. Habría que darle un 10 a la organización por conseguir un local tan profesional.

TALLER DE CONSOLAS:

En una pequeña sala cercana la tienda Videojuegos Macarena había instalado una serie de pantallas con Playstations y una variedad de juegos PAL y NTSC relativamente nuevos en España (*Tekken3*, *Gran Turismo*, *Resident Evil 2*...). He de reconocer que esta sala estuvo llena a todas horas.

TALLER DE ROL:

Se organizó una pequeña partida, y las opiniones de algunos jugadores lo dicen todo: "Organizado con poco tiempo", "El master no se había preparado la aventura"...

TALLER DE DIBUJO:

Acudieron David Ramirez (autor de *B3* y *Niñotaku* entre otras), Alvaro López (*Dragon Fall*) y Roger Ibañez (*Hiromi*). El taller consistía en unas mesas donde estos mangakas hacían sus dibujos dedicados y otra serie de mesas donde los aficionados podían demostrar sus dotes artísticas.

TALLER DE MAQUETAS:

Algo que no había visto nunca. Se regalaban figuras de vinilo y resina para que los aficionados aprendiesen a montarlas y pintarlas. Todo ello bajo la supervisión y ayuda de gente entendida del tema. Felicitaciones a los organizadores por tan buena idea.

Y esto es, a grosso modo, todo lo que ofrecían las jornadas. Tras analizarlo todo pausadamente hay que decir que las jornadas tuvieron cosas buenas, cosas no tan buenas, pero lo que debe quedar es la sensación de que las cosas se mueven. Son cada vez más las jornadas que se van organizando por diferentes puntos de la geografía española y los autores y profesionales del mundillo se van dejando ver por ellas acercando el manga y sus interioridades a un mayor número de público. Sinceramente hay que reconocer que todavía les queda mucho por recorrer a los organizadores de este tipo de eventos, pero lo importante es que se celebren, lo demás llegará con el tiempo.

Si en las pasadas jornadas había abundancia de editores invitados, en esta ocasión los organizadores se han espabilado y han traído a la *crème de la crème* del mundillo: los dibujantes. Con la excusa de montar un taller de manga, invitaron a Alvaro López, a Roger Ibáñez y a vuestro más fiel servidor. Durante el fin de semana que duraron las jornadas se habilitó una aula para ese menester, y nosotros hicimos lo que pudimos (que si bien no fue mucho, nos permitió dar el pego de cara a los organizadores y el público asistente).

La verdad es que la cosa funcionó bastante bien, y por las tardes el aula estaba llena a rebosar (incluso el domingo, cuando estaban proyectando en primicia *Dragon Ball GT* en la sala de actos). Y por la mañana pudimos dedicarnos mas a los pocos "alumnos" que madrugaron... aunque normalmente todas las clases (por llamarlas de alguna manera) acababan convirtiendose en una sesión de firmas y dibujos.

No quiero acabar el artículo sin agradecer a Salva y Mariajo, en nombre de los dibujeros, su enorme simpatía y buen rollo, nos hicieron sentir como en casa. ¡Sois geniales!

David Ramírez

TOMODACHI

Ya insinuamos en el texto del pasado Salón del Cómic que había en marcha una iniciativa de activar un poco más seriamente el mundo del manga y del anime desde una asociación que defendiera sus derechos y su imagen ante la opinión pública, así como para organizar eventos y actividades no sólo para dar el manga a conocer, sino también como punto de reunión para los aficionados.
Pues ya está hecho (o casi). Unos cuantos aficionados con ganas de cambiar un poquito la situación encabezados por Rafa Gallardo y algunos otros miembros de la MLM han creado la asociación Tomodachi (amigo), que pretende por el momento, legalizarse, darse a conocer y organizar algunas jornadas o actividades además de ser una plataforma de apoyo al maltratado panorama manga en nuestro país.
Si estáis interesados en obtener más información sobre Tomodachi, podéis visitar su página web (**http://www.tomodachi.ml.org**) o bien enviar un e-mail a la dirección de contacto, tomodachi@tomodachi.ml.org; o si no tienes acceso o cuenta de e-mail, también puedes contactar con ellos a través del correo ordinario, escribiendo a: Asociación Tomodachi, Travesía Puerto de las Pilas, 22. 3°D, 28031, Madrid.
Esta es una iniciativa que desde aquí apoyamos entusiastas, porque con un poco de ayuda y apoyo de todos tal vez no tendremos que volver a soportar artículos tan desinformados e hirientes como el que comentamos más abajo. Eso, y que intenten mover un poco el mundillo la convierten en uno de los eventos más importantes del año. Apoyémosles.

VUELVE LA CENSURA

Mira que ya estamos avisados. Tras varios años de ser otaku o simplemente aficionado al manga o anime, este tipo de artículos te descolocan y durante unos segundos te aturden tanto que no sabes qué hacer, si reír o llorar. Nos referimos a una página aparecida en el ABC del 25 de mayo de este año en el que el articulista, Jesús Lillo, elogia a Antena 3 por eliminar episodios con sexo o violencia en las series de dibujos animados (y según parece, sólo de los dibujos animados y no de otros productos emitidos en horario infantil). Ya sólo el titular te hace temblar. Después vuelven a caer en el error de siempre al lamentarse de que *Heidi* cediera el paso a la era del manga japonés (si Miyazaki le oyera), para a continuación despotricar contra la extrema violencia de series como *Bola de dragón* o *Chico Terremoto*, alegando que han debido eliminar capítulos por considerar que los padres de los niños a las que iba dirigidas no estarían de acuerdo con el contenido.

Pero, sin duda, lo mejor del artículo es la alusión del anticristianismo de *Dragon Ball*, y cito textualmente: "...En un episodio, uno de los protagonistas derribaba de una patada una cruz cristiana rodeada de otras dos en una especie de monte Calvario... La serie está llena de referencias anticristianas que nosotros nunca ofrecemos". Tal vez alguien debería explicarle a este hombre que hay un artículillo de nada en la Constitución española que otorga libertad de culto a los españoles y que no ve con buenos ojos que se imponga una religión. Y además, recordarle que por mucho que viera *Shogun* de pequeño, en Japón sólo una parte de su población practica el cristianismo... pero sería pedirle peras al olmo, porque remata su brillante disertación con una cita en la que aseguran que en Estados Unidos y Gran Bretaña cortan más que aquí. Qué suerte.

TOT O-JOX

IMPORTACION DE NOVEDADES

REPUBLICA ARGENTINA, 47
08304 MATARO (BARCELONA)
APDO. DE CORREOS Nº 154 08300 MATARO (BARCELONA)

MVL : 907 23 70 40 TLF : 93 790 70 41 FAX : 93 796 17 87

MANGAS, FIGURAS, VIDEOS PAL INEDITOS, CASSETTES, POSTERS, LLAVEROS, VIDEOJUEGOS, TAPICES, CARDS, PUZZLES, MAQUETAS, SUPER DEFORMEDS, CALENDARIOS, BARAJAS, RELOJES, PELUCHES, LIBROS DE ILUSTRACIONES, ALBUMS, PEGATINAS, MATERIAL ESCOLAR, CAMISETAS Y MUCHO MAS ! ! !

✷ FINAL FANTASY ✷ DORAEMON ✷ TEKKEN ✷ YU YU HAKUSHO ✷ GUNDAM ✷

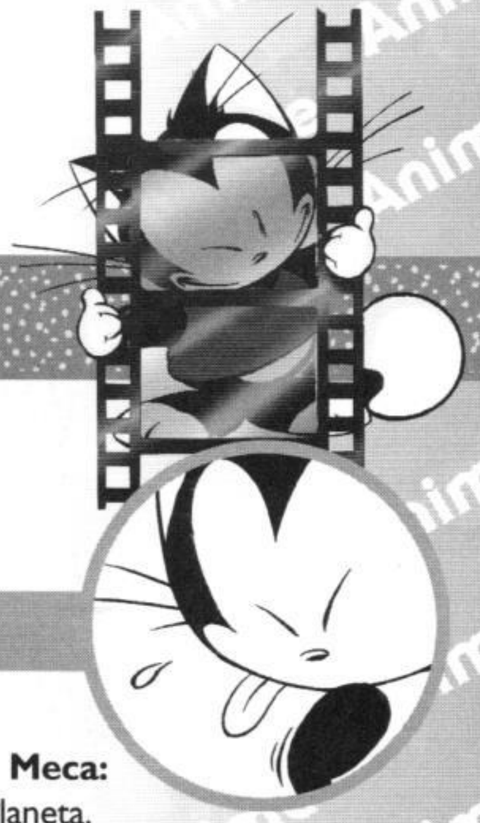
VENTA POR CORREO MUNDIAL

SOMOS LIDERES

SOLICITA AHORA NUESTRO CATALOGO GRATUITO POR CARTA, TELEFONO O FAX.

mass ANIME

La Picota



NUESTROS COMENTARISTAS SON:
Keiichi Morisato: Friki y coordinador del *Information High* // **Annabel Espada:** Coordinadora de Neko// **Ana Mª Meca:** Editora Manga de PlanetadeAgostini// **Roke González:** Correero de PlanetadeAgostini// **Anabelle Petit:** Correera de Planeta.

Este mes: ROYAL SPACE FORCE

KEIICHI MORISATO

La mejor pelicula que existe en la historia del cine. Esta superproducion de Gainax marca el exponente de la pelicula perfecta haciendonos reflexionar sobre que somos y que es lo que nos rodea. Solo comparable con *Akira*, que fue su verdugo. Una obra maestra, como muchas, incomprendida.

ANA Mª MECA

Wings es un intento de anime decididamente adulto que carece de un argumento y desarrollo lo suficientemente intenso, lineal y explicado para que resulte interesante. La película se narra por alusiones, pensando más en La Idea del director que en conseguir que al público le lleguen sus conceptos.Esta película resulta, para un fan de anime o para un fan del cine en general, una experiencia frustrante.

ANABELLE PETIT

Magnífico diseño, buena animación y un guión horrible incapaz de explicar nada coherente. La peli es una torpe imitación de experimentos narrativos tipo *2001* pero sin nada que contar. Es, además, una película machista y entristece que sea defendida tan ferveientemente por algunos otakus.

ANNABEL ESPADA

Lo primero que me viene a la cabeza al pensar en esta película es"muy bonita, pero un tostón". En mi opinión, está en un pedestal inmerecidamente.Y lo peor es que encima algunos de sus fans incondicionales justifiquen el intento de violación del protagonista a la pobre chica... por ahí no paso.

Wings of Honneamise, 1988©Bandai, Gainax

Royal space Force*/ *Wings of Honneamise (Bandai, Gainax)
Película estrenada en Japón en 1988 y la que inaguró lo que sería Gainax.

...y también: BAKURETSU HUNTER TV

Bakuretsu Hunter, 1995©TX,Sotsueizou, XEBEC

Bakuretsu Hunter (TX, Sotsueizou, XE BEC)
Serie de televisión de 26 episodios emitida entre el 3 de octubre de 1995 y el 26 de marzo de 1996.
Diez tomos de manga, cinco de los cuales están editados en España.
Serie de OVA de 5 capítulos.

ANABEL ESPADA

El manga está realmente muy bien, y por eso me decidí por el anime, pero la serie de televisión me defraudó bastante. Dejando de lado que la animación en general era pobre , los personajes estaban mal diseñados, los capítulos eran chorras y los finales más que previsibles. Entretenida pero sin demasiada trascendencia.

ROKE GONZALEZ

Es una serie de televisión regular, que no pasa de aprobado justo. Eso es debido a que el tono cambia mucho respecto al manga. Está muy rebajado hasta el punto de convertirla en una serie de superhéroes en vez de la de cachondos mentales del manga. Mi consejo es que esperéis a las OVAs.

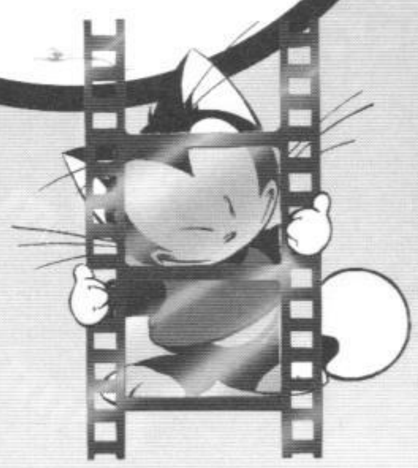
ANA Mª MECA

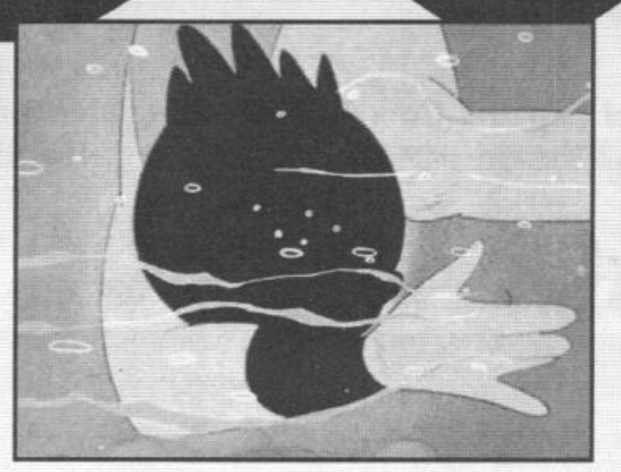
La gracia, el humor y hasta la exhibición de carne fresca del manga se ven bruscamente truncados en esta adaptación televisiva, que consigue adocenar en la pila de aventuras de espada y brujería una idea que daba más bien para humor y acción trepidantes. Como es de Akahori, sigue siendo distraidilla, pero la serie nunca llega a despegar, más que nada por la desesperante lentitud de los primeros episodios, en los que no hay acción, ni caracterización, ni animación, ni peligro, ni "na".

Bodrio **Tragable** **Nostamal** **Mola** **¡Putamadre!**

LA PEQUEÑA POLON

por Annabel Espada



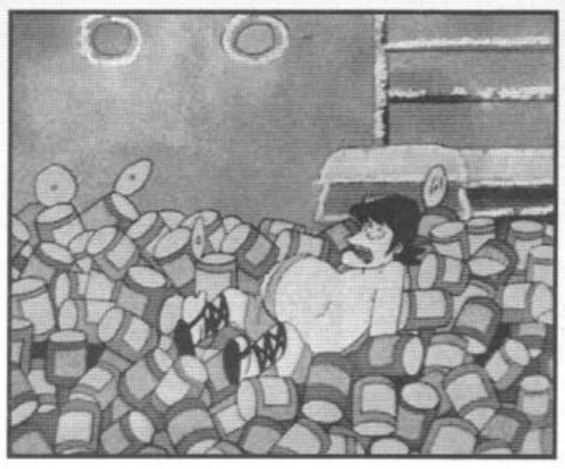


Algunos de nosotros vivimos la etapa dorada del anime en España cuando aún éramos lo bastante jóvenes (o teníamos a hermanos más pequeños) para que no nos tiraran los perros si veíamos "esos dibujitos japoneses". La llegada de las televisiones privadas abrió la veda para la guerra de audiencia en la franja infantil y, sin comerlo ni beberlo, pudimos disfrutar de animes tan clásicos como Kimagure, Touch, Campeones o Saint Seiya.

Pero antes de eso, no había mucho anime en antena, aparte de los clásicos clásicos que veían niños y adultos como Heidi, Marco o El bosque de Tallac. Por aquel entonces no había prejuicios sobre la animación japonesa, y algunos títulos pasaron casi desapercibidos por nuestras pantallas, animes que ahora daríamos lo que fuera por volver a ver.

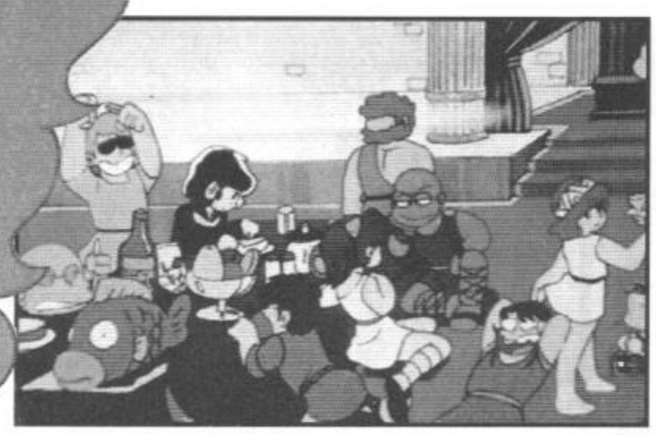
Ése es el motivo principal para crear esta sección, recuperar todas aquellas series que vimos hace mucho tiempo y que recordamos con cariño. Y La pequeña Polon es una de ellas.

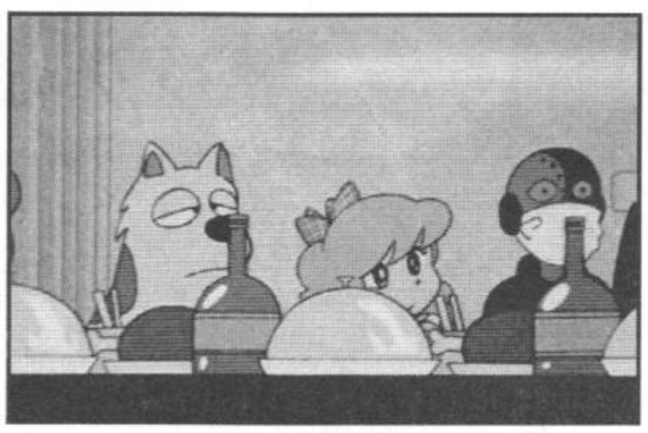
El título original es Ochamegami monogatari, Korokoro Polon el nombre de la protagonista. Unidlo como queráis, la rodante Polon o la no se está quieta Polon o algo por el estilo.



El caso es que era una manera como cualquier otra de volver a explicar la mitología griega de un modo bastante más desenfadado y con menos reverencia de lo acostumbrado. Los dioses del Olimpo eran exagerados casi hasta el límite, caricaturizándolos y volviendo a narrar las leyendas mitológicas incluyendo de por medio a la traviesa y voluntariosa Polon y a su inseparable compañero, Eros, el dios del amor. Pero eso de vivir en el Olimpo con papi, el rey del Sol, y rodeada del resto de divinidades le crea un trauma a la pobre niña: ella también quiere ser diosa. No tiene manías, ella quiere ser la diosa de algo, ya sea del lavabo, de las hojas caídas o de los gusanos. Y para ello intenta hacer méritos para lograr que su abuelo, el poderoso Zeus, le conceda la divinidad. Pero éste tiene más interés en hacer nuevas conquista y en esquivar los furiosos ataques de celos de su esposa Hera que en atender las demandas de su nieta, y menos cuando no hace nada bien y acaba creando más problemas en su ordenada vida. Por otro lado, Apolo, el padre de la niña, divide su tiempo en conducir el carro el sol por el cielo y en buscar esposa, porque ya se sabe que un hombre de su edad, con una niña pequeña pero aún joven, necesita una compañera. Pero las humanas no le hacen mucho caso por muy dios que sea y el pobre está algo deprimido. El resto de dioses del Olimpo tratan con bastante indulgencia a la pequeña Polon siempre y cuando no los enrede en alguno de sus líos, y se divierten viendo como intenta ganar el favor del dios del trueno para ser una diosa poderosa y venerada.

Para los que no vieron la serie se hagan un





Omechamegami monogatari, korokoro Polon, 1981© Kokusai egasha, CX

No hay una razón muy lógica para que hayamos escogido estas dos viñetas. La verdad es que nos hizo gracia verlas juntitas y tan parecidas que hemos decidido incluirlas. No quedan mal, ¿verdad?

FICHA TÉCNICA

TÍTULO:
OCHAMEGAMI KOROKORO POLON
(LA PEQUEÑA POLON)
GENERO:
SERIE DE TV, 26 CAP.
GUONISTA:
SHIKICHI OHASHI
DIRECTOR:
TAKAO YOTSUJI
PRODUCTORA:
KUKUSAI EGASA

idea el tono que imperaba en la serie, en Japón fue emitida entre 1982 y 1983, al mismo tiempo que *Dr. Slump*, y por lo menos comparten el desmadre general y el humor un tanto absurdo de la época. La verdad es que en aquello tiempos no me fijaba mucho en esas cosas y tengo unos recuerdos bastante borrosos de la calidad técnica de la serie, pero por lo visto la animación era de batalla, de serie de televisión normalilla sin más pretensión que entretener al espectador y de paso instruirle en eso de la mitología grecorromana. Porque eso sí, algo deformadas para ajustarse a la desquicida idea que los guionistas tenían de los mitos, la historia te iba contando las leyendas más populares como la de Medusa, Hércules o Narciso, e intercalando incisos cómicos en los que Hera, con sus zapatos de aguja, su vestido estilo años 40 de mujer fatal y sus medias de rejilla intenta matar o curar a su esposo (lo que ocurra antes) de sus infidelidades. Pero Zeus sólo piensa en pasárselo bien con las chicas humanas y que Hera, esta vez, no le descubra. Al menos podemos decir que la historia tuvo un final feliz, en el que por fin se le reconocían a Polon sus esfuerzos y su madurez, adquirida entre travesura y travesura, supongo, y pasaba a ser la diosa más flamante del Olimpo.

Es una de las series que recuerdo con más cariño pero tengo al impresión de que si volviera a verla, ya más mayor, me desilusionaría bastante. Es triste crecer.

LOS EFECTOS DE VER ANIME

El ser otaku tiene sus consecuencias, sobretodo si eres joven, tierno e impersionable. Cuando yo era pequeña, recuerdo que emitían algún que otro anime en las televisiones públicas (aún no había cadenas privadas), y entre las series que emitieron estaba *Cady Candy*, *La llave de las flores* y ésta, que recuerdo con especial cariño: *La petita Polon* (*La pequeña Polon*).

Pues resulta que como en cada capítulo te contaban, más o menos, una historia de la mitología griega o romana e iban saliendo diferentes dioses y tal, pues me fui interesando en el tema. Cada vez que acababa la serie buscaba en la enciclopedia los personajes que acababa de ver, como Selene, Medusa, Narciso o los dioses mayores como Zeus, Hera, Apolo o Hades. Claro que aunque era pequeña me daba cuenta de que la mitología estaba un poco adaptada y que era bastante raro que Hera llevara medias de rejilla con zapatos de aguja, y que era más raro aún que Zeus tuviera un nido en su cabeza.

Pues la manía esta de la mitología me duró bastantes años (es de esas cosas que empiezas y después se convierte en un hábito tan fuerte que no sabes cómo empezó), hasta el punto que me planteé muy seriamente dedicarme a la arqueología. Pero bueno, cosas que pasan, llegan las privadas, empiezan a emitir *Touch* y dediqué mi pasión al béisbol. No es que sea muy buena, más bien soy totalmente inútil en ese deporte (y en varios más que no vienen al caso), pero de todos modos, a pesar del tiempo pasado, aún guardo un buen recuerdo de Polon y de su obsesión por divinizarse.

MANGA TOY´S S.L.

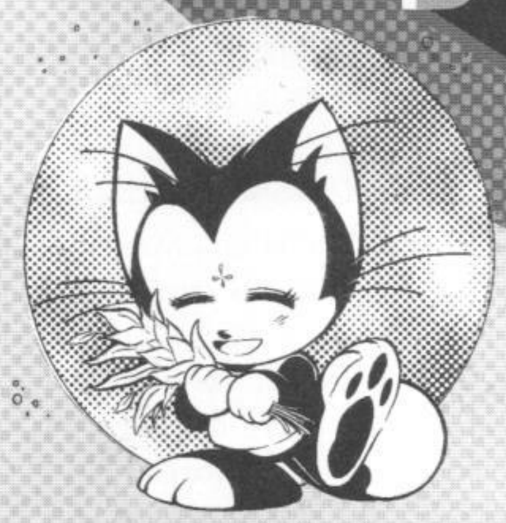
¡TODO EN MERCHANDISING!

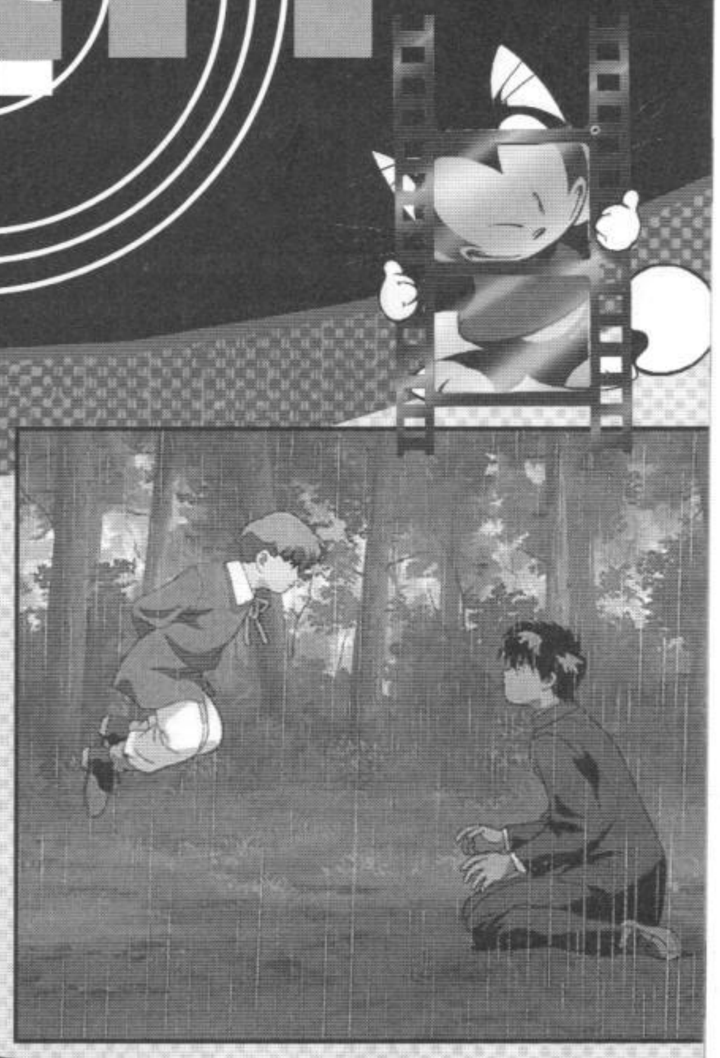
POSTERS, RAMY CARDS, FIGURAS,
MAQUETAS, HUCHAS, LLAVEROS Y TODO LO
QUE PUEDAS IMAGINAR DE TUS SERIES FAVORITAS.

¡TU TIENDA MANGA EN L'HOSPITALET!
C/ MUNS 3-5 08902 L'HOSPITALET DE LLOBREGAT
METRO STA. EULALIA (L1) TELF. 421 78 60 FAX. 421 76 13

Please Save My Earth

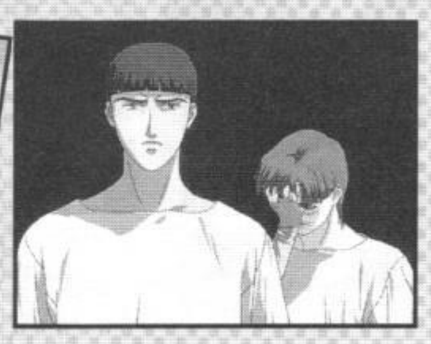
por Eulàlia Dolz





Apesar del enorme éxito que el shojo tiene en Japón, son pocas las producciones de este género que han traspasado las fronteras y menos aún las que han tenido éxito, sobretodo su versión animada. La más conocida por el público español es *Sailor Moon*, pero una de las más populares en los Estados Unidos es el anime escogido este mes, *Please save my earth*, o *Boku no chikyu wo mamotte*, el título original.

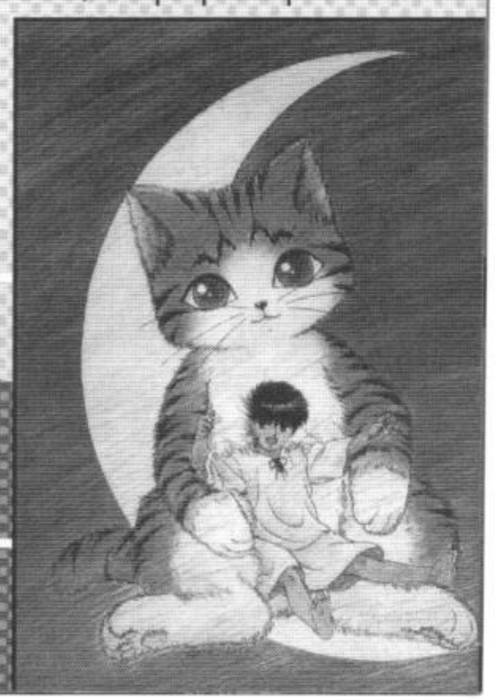
La obra está basada en un manga de Saki Hiwatari en el que, durante 21 tankoubons, la autora desarrolla una historia inconfundiblemente shojo, pero con una trama tan interesante, sorprendente y, sobretodo original (al menos, para lo que estamos acostumbrados), que atrae tanto a los fans del shojo como del shonen: es una buena historia. Por un lado, tiene unos buenos diseños, que adaptan muy bien el estilo original de la autora, obra de Takayuki Goto (*Video Girl Ai*, *Shin Kimagure Orange Road*), un buen ritmo salvo el final (ya hablaremos de eso) y una duración aceptable para una OVA (seis capítulos), que la hace muy accesible. Pero vayamos a la historia.

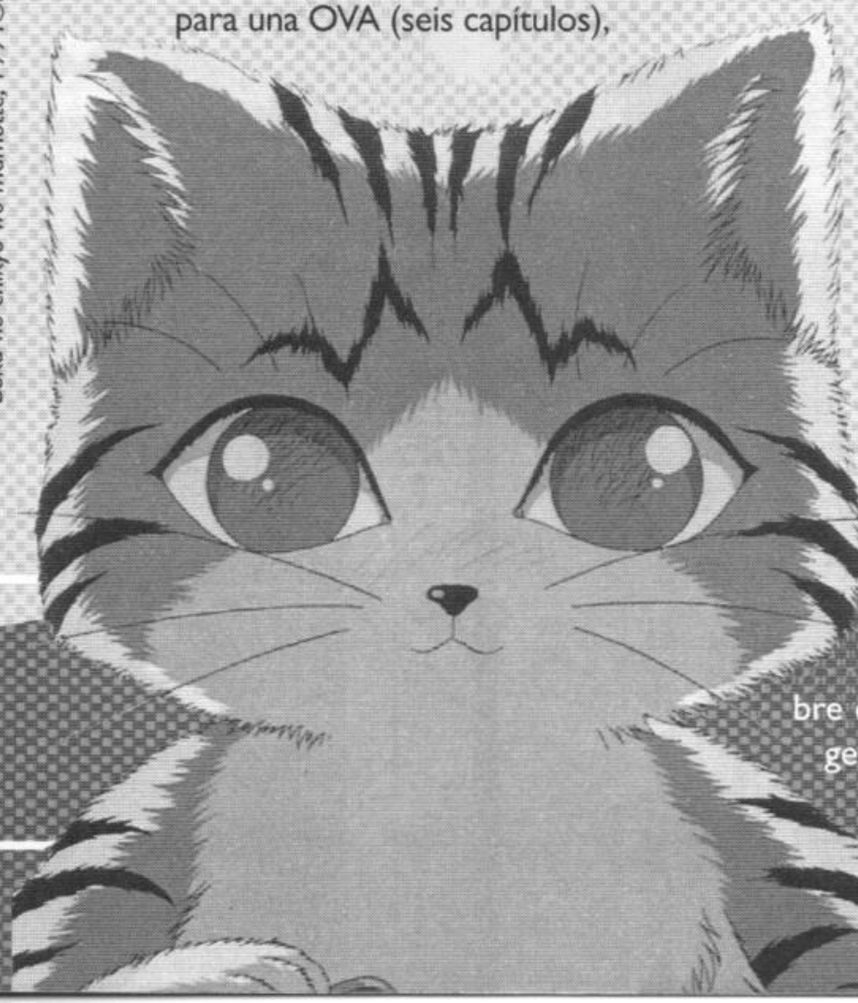


La protagonista es Alice Sakaguchi, una estudiante de 15 años que desde que tiene uso de razón posee un misterioso poder, el de comunicarse con las plantas y los animales. A pesar de que no comprende exactamente de dónde le viene ese poder, ella dedica su vida a cuidar a su geranios y las plantitas que tiene en el balcón. Y es que tiene problemas bastante más graves de los que preocuparse, como el hijo de sus vecinos, Rin Kobayashi, un auténtico bicho de siete años que disfruta haciéndole la vida imposible ya que, como es tan dulce y amable, siempre acaba haciéndose cargo de la criaturita cuando sus padres se van. Eso es exactamente lo que ocurre, le piden que cuide de Rin y decide llevárselo al zoo, donde los animales se dirigen hacia ella, y debe explicarle a Rin que desde pequeña ha sido así, los animales se le acercan sin temor. De vuelta a casa, se encuentran con Jinpachi e Issei, dos compañeros de instituto a los que descubrió en una comprometida escena. Ellos insisten en explicarle lo ocurrido y le cuentan una fantástica historia de reencarnaciones, que eran extraterrestres que tenían una base en la Luna, describiéndole a todos los componentes de la expedición y acabando con una dubitativa pregunta sobre si no se habían visto nunca, si no le resultaba familiar la historia. Pero Rin, en un ataque de celos, acaba bruscamente la conversación.

EL ACCIDENTE

De vuelta a casa, Rin le pregunta si le gusta Jinpachi y si piensa casarse con él. Agotada, Alice le pregunta qué haría si decidiera casarse con él. Rin se sube a horcajadas a la barandilla del balcón y deja caer el souvenir del zoo, una pequeña plantita; Alice, sin pensarlo, lo abofetea, hace que pierda el equilibrio y Rin cae, desde una





Este enorme felino es, con mucho, el mejor secundario de la serie. Su nombre es Kya (suponemos que lo que grita la gente cuando ve a un gato de dos metros), y es totalmente adorable.

Boku no chikyo wo mamotte, 1994©Saki Hiwatari, Hakusensha, Victor Entertaiment, INC

¿QUIÉN ES QUIÉN?

TIERRA = LUNA

ALICE Y MOKUREN

RIN Y SHION

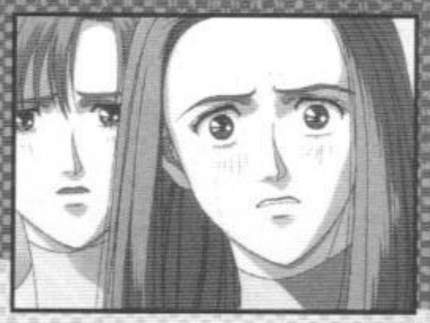
ISSEI Y ENJU

SAKURA Y SHU-SHULAN

SHUKAI-DO Y HARUIKO

GYUOKU-RAN Y JINPACHI

DAISUKE Y HIRAGII



gran altura, a la calle.

En el hospital, la señora Kobayashi acusa a Alice del coma en el que se encuentra su hijo y se derrumba histérica, mientras Alice no está en mejores condiciones. Sus compañeros de escuela se han enterado, y se crea un vacío a su alrededor que Jinpachi intenta llenar consolándola. Durante la clase, Alice le ruega a Dios por la vida de Rin, prometiendo hacer cualquier cosa si él vive. En ese momento, Rin abre los ojos.

Alice recibe una llamada de su madre diciéndole que Rin ha salido del coma y quiere verla. En el hospital, Rin anuncia a su madre y a la señora Sakaguchi que Alice ha entrado en el edificio, que está subiendo las escaleras y los pasos que falta hasta que entre en la habitación con una precisión escalofriante. En cuanto Alice entra, Rin se lanza a sus brazos. Pero algo ha cambiado en él, ya no es el mismo niño que Alice conocía. La primera sorpresa es que le anuncia a su madre que quiere casarse con Alice. Sus padres, creyendo que es un capricho infantil, le piden a la chica que lo acepte hasta que se canse, y después del accidente ella se siente tan culpable que acepta. Por otro lado, Alice tiene un sueño en el que está junto a un apuesto joven, llamado Shion, y se encuentran en la Luna; ella es Mokuren, la bióloga de la expedición a la Luna de la que le han hablado Jinpachi e Issei, pero se niega a creerlo. En un centro comercial, una subtrama de la historia se une a la principal, tras el encuentro fortuito de Rin con un joven extranjero llamado Haruiko, enfermo del corazón e increíblemente parecido a Shion. Curiosamente, Haruiko es amigo del protector del hijo del responsable de las obras de la torre de Tokyo (no falla, aparece en casi todos los shojos), al que Rin ha estado atormentando porque quiere usar la torre para sus propios fines. Hay que decir que Rin tiene poderes de teletransportación y la capacidad de proyectar su energía contra quien desee, y que su nueva personalidad, fría y cruel, no le pone impedimentos en usarla contra quien sea.

Eso de reencarnarse con el sexo cambiado le va a causar más de un problema a Issei.

Gracias a una revista de relatos de ciencia-ficción, Alice, Issei y Jinpachi localizan en Hokkaido a otros dos componentes del grupo, a Shushuran (ahora se llama Sakura Kokusho), y al jefe del grupo, Hiragii (o Daisuke Dobashi, su nombre actual). En el encuentro, al que Rin se une, hablan de sus recuerdos, el motivo por el que perecieron (un virus incurable), y el objetivo de la expedición. Y para sorpresa de todos, Rin entra en la conversación revelando su verdadera identidad: Shukaido, el médico del grupo... y el prometido de Mokuren.

En sus vidas anteriores, cuando Gyokuran murió, Shukaido empezó a trabajar en la vacuna, pero cuando la tuvo lista, sólo quedaban Shion, Mokuren y él mismo. A pesar de que ella era su prometida, sabía de los profundos sentimientos que se profesaban Shion y Mokuren, e ideó una refinada venganza. Le dijo a Shion que estaba infectado, pero que al tener la vacuna, iba a dársela a él y a Mokuren para que se salvaran. Pero sólo se la inyectó a Shion, dejando que Mokuren muriera.

Solo, desesperado y lo que es peor, vivo, Shion vivió en la base lunar nueve años más, hasta que contrajo la enferme-

Las dos apariencias de Shion, encerrado en Rin y cuando era un niño en su otra vida.

La personalidad de Shion encarnada en el cuerpo de Rin, un niño de unos 10 años, hace que algunas escenas sean escalofriantes por el contraste entre su inocente figura y su crueldad.

Haruiko y Shukaido, dos caras de la misma moneda

dad y murió presa de la locura. Ésa es la razón por la cual Rin quiere vengarse a toda costa de Shukaido, por haberle salvado sólo a él y por haber dejado morir a su amada.

EL FINAL

Tras un duro enfrentamiento contra Haruiko y Mikuro, un humano con unos poderes similares a los suyos, Rin se despierta en el hospital llorando, muy asustado. En su sueño, ha recordado la dura infancia de Shion, la guerra, el descubrimiento de sus poderes, y sus únicos amigos: Lazlo, un hombre que se convirtió en su tutor, y a su adorable compañero, Kya, un gato de dos metros que se convirtió en el mejor compañero del pequeño Shion. Pero Lazlo y Kya murieron en un accidente y Shion vuelve a quedarse solo, apartándose de los demás, sin creer demasiado en la religión a la que supuestamente sirve hasta que conoce a su único amor, Mokuren. Las últimas imágenes intentan resumir el resto de la historia. Alice no puede huir más de su pasado y despierta como *kichess*, aumentando su empatía con los seres vivos, y descubriendo intuitivamente que Rin es su Shion. En una imagen vemos cómo el espíritu de Mokuren salva a Rin cuando cae por el balcón, y que le pide a Shion, moribunda, que sea fuerte porque volverán a encontrarse en otra vida (los suicidas no se reencarnan, por lo visto). Haruiko vive destrozado por su pasado y por el alcance de su venganza, mientras los demás componentes del grupo continúan su vida como pueden. Los más importantes son Alice y Rin, que inician una nueva vida juntos.

VALORACIÓN

Nos encontramos ante un problema muy generalizado en las adaptaciones de manga a anime. Es imposible condensar toda la historia en tan sólo 6 capítulos, y menos incluyendo unos minutos de imágenes medio inconexas para cerra la historia. Quedan bastantes cabos sueltos y algunas dudas, lo que rompe la buena impresión que me había causado el ritmo de narración. Pero qué le vamos ha hacer, si no da el presupuesto no pueden hacerse maravillas aunque habría sido mejor una miniserie de televisión para contarlo todo. De todos modos, a pesar de este precipitado final, es una de las mejores historias que he visto y una de las que me encantaría ver editadas en España. Hala, a pedirlo a las editoras de vídeo.

FICHA TÉCNICA

TÍTULO:
BOKU NO CHIKYU WO MAMOTTE (PLEASE SAVE MY EARTH)
DIRECTOR:
HIROSHI NUGISHI
DISEÑADOR DE PERSONAJES:
TAKAYUKI GOTO
PRODUCCION:
IG PRODUCTION

EL MANGA

Publicado en la prestigiosa revista shojo *Hana to yume* (flores y sueños), Saki Hiwatari creó una historia que mezclaba los sentimientos y el guión de un buen shojo con elementos fantásticos como reencarnaciones, vida extraterrestre y misiones de control hasta lograr un manga atrayente e interesante no sólo para los que buscan exaltados sentimientos en el shojo, sino para cualquier lector deseoso de una buena historia. Los mangas de *Hana to yume* suelen estar dirigidos a un público más adulto, y eso se nota en el planteamiento de la serie. Saki Hiwatari no necesita incluir poderes ni ñoñerías en sus páginas para despertar el interés de sus lectores, al contrario: les engancha con la historia. Como cualquier adaptación, la OVA está bien, es correcta, pero en el manga hay muchos matices que se pierden, como la niñez de Mokuren y gran parte de la de Shion, o su vida en la base lunar. No os engañaremos diciendo que va a ser publicada en España, aunque hace unos mese se rumoreó que aparecería en Francia. Ojalá.

Boku no chikyu wo mamotte. 1994©Saki Hiwatari, Hakusensha

FICHA TÉCNICA

TÍTULO:
BOKU NO CHIKYU WO MAMOTTE (PLEASE SAVE MY EARTH)
AUTORA:
SAKI HIWATARI
EDITORIAL:
HAKUSENSHA
AÑO: 1994 , 21 TOMOS

Librería BILBO BOLSON

-Comics americanos / manga.
-Rol nacional y de importación.
-Literatura fantástica, terror, misterio y novela negra.
-Literatura de cine y música.
-Literatura infantil y juvenil.
-Merchandising
-Comic 2ª mano
-Club del socio (grandes ventajas)

EN BILBAO
Fernández del Campo 24 (48010)
Tlf. y Fax 443 92 97

¿No llegan los comics a tu ciudad?

SUSCRÍBETE

¡y los recibirás cada mes en tu casa!

Envíanos tu nombre, dirección y las colecciones a las que deseas suscribirte a:

NORMA COMICS SABADELL
Sant Antoni, 9
08201 Sabadell
Por teléfono o fax: 93-7258961

Por e-mail (recomendado):
dwight@intercom.es

con la garantía de:
NORMA COMICS SABADELL

http://www.intercom.es/norma

NOSTROMO

juegos
comics
video

c/ carlos cañal 24
41001 sevilla
(95)4211818
http://lv426.net

SLAYERS

SOBRE EL PAPEL

Por Keichi Morisato

AL PRINCIPIO...

Slayers empezo sus andaduras en el campo de las novelas. Hajime Kanzaka tuvo la idea y Rui Araizumi puso los dibujos. Se serializaba en la *Dragon Magazine*, una revista mensual de Kadokawa, y basicamente tiene dos partes: *Slayers* y *Slayers Special*, situadas cronológicamente en distintos lugares. El exito de *Slayers* fue considerable y dio lugar a su saga-historia alternativa, *Slayers Special*. En esta ocasion Lina es mas joven, sobre los 15 años y viaja con Naga en lugar de Gourry y el resto de la peña. Estas novelas consisten en una recopilación de las historias cortas e independientes publicadas en la *Dragon* y recopiladas en tomos. Se han editado 12 tomos de *Slayers* y 12 más de *Slayers Special,* aunque continúa publicándose mensualmente. Estas novelas tienen la particularidad que no se parecen demasiado a la serie de TV, sino que son más aptas para ser adaptadas en forma de películas o OVAs, tal como se ha hecho con *Slayers Special*, aunque sí que tiene argumentos válidos para un manga de capítulos independientes.

Hay que decir que las historias son de lo mas chorra que se pueda leer, y la imaginación de Kanzaka es en ocasiones bastante surrealista. El nivel de cachondeo es tal que se hacen incluso autoparodias al estilo de Rumiko Takahashi, en concreto en las dos historias de *Slayers Delicious*. Vale que en un mundo con magia haya todo tipo de fauna pero... ¿un pez de tierra y con brazos?

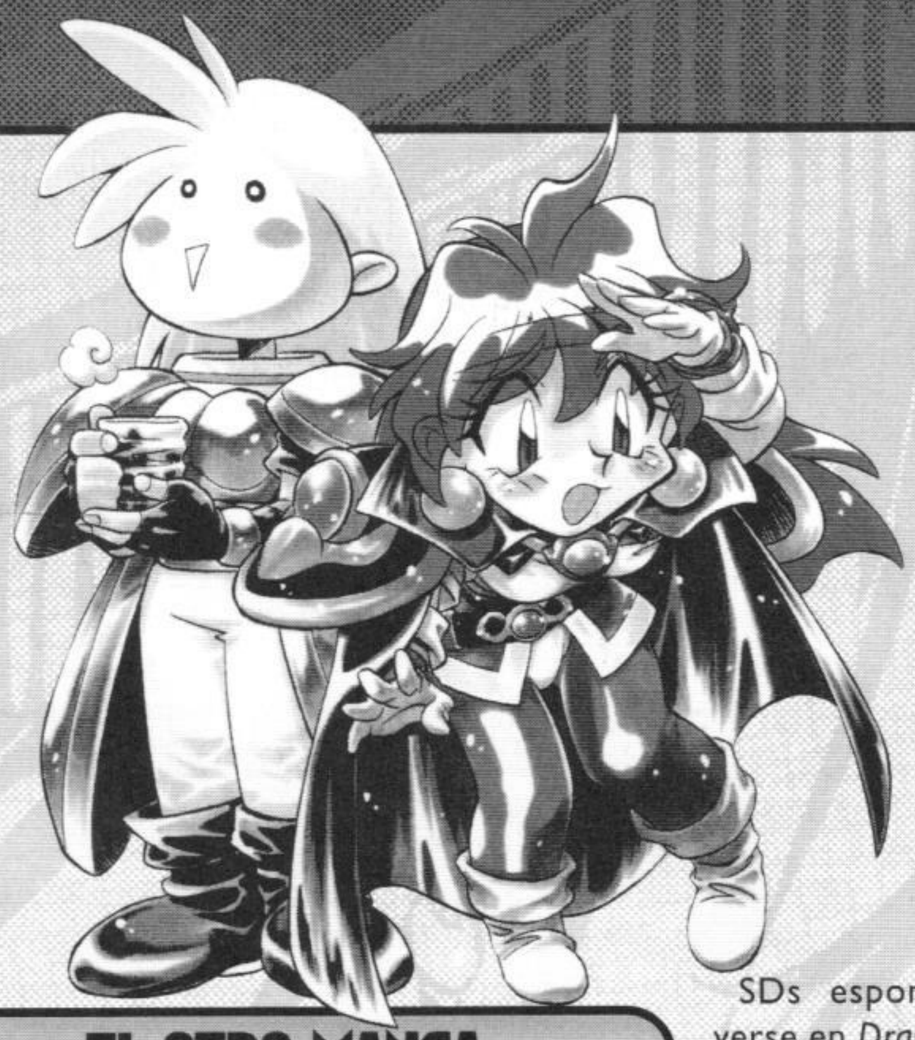
EL MANGA

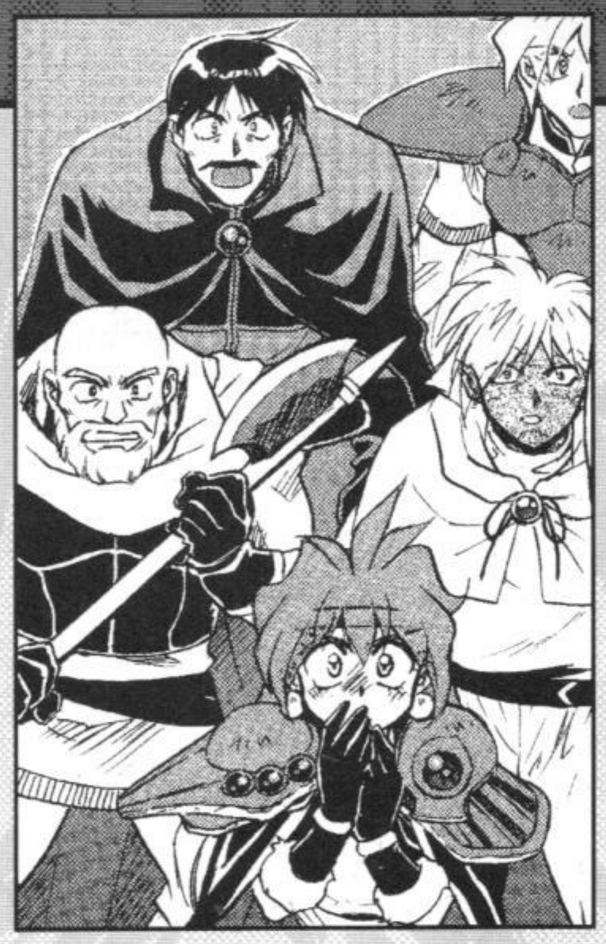
Tras el éxito conseguido por las novelas de *Slayers*, Hajime Kanzara y Rui Arauzumi decidieron dar el salto al manga, por eso de probar qué tal iba. El resultado (el primero), fue un tankoubon recopilatorio que, bajo el sello de Dragon Comics, nos narraba algunas de las aventuras de Lina y su protector en sus anzandas como merenarios. En todas ellas la tónica es constante: llegan a un pueblecito donde hay algún tipo de problema, Lina y Gourry intentan solucionarlo, se burlan del poco pecho de Lina, ella se enfada, vencen a los malos y después de cobrar y comer siguen su camino. Este guión tan poco complicado se une a un dibujo resultón pero sin características remarcables que funciona bien con la historia. Es, en resumen, un maga sin pretensiones, creado básicamente para aprovechar el filón de *Slayers* y seguir esbozando el mundo mágico en el que se mueven los protagonistas.

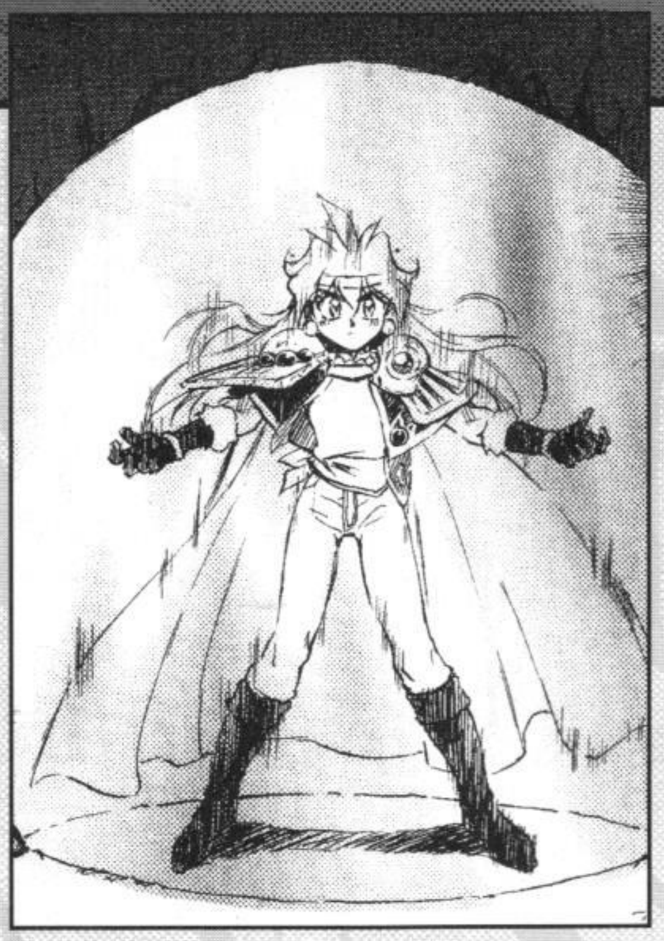
Todas las historias son autoconclusivas, y se hecha de menos un poco de continuidad en las historias, pero al ser un único volumen, no te da mucho tiempo para hechar en falta muchas cosas.

FICHA TÉCNICA

TÍTULO: SLAYERS
AUTOR: HAJIME KANZARA, RUI ARAIZUMI
EDITORIAL: DRAGON COMICS
AÑO: 1995, TOMOS: 1







EL OTRO MANGA

La segunda adaptacion de *Slayers* al manga es la de Shoko Yoshinaka, con la historia de Kanzaka y el diseño de personajes de Araizumi, editado por Kadokawa desde finales del 95 en el Comic Dragon. Sigue en la línea de las novelas por las tonterías de su guión, pero no tiene la fidelidad del otro manga. Con los cinco tomos no se llega demasiado lejos en el argumento, ya que más o menos se sigue el esquema del anime. Peca de lo mismo que *Evangelion* y *Nadesico*, las series pueden estar acabadas hace eones pero el manga avanza muy despacio. La adaptación de los personajes no tiene ninguna queja, la chorrez del argumento tampoco, en lo que falla es en el dibujo. Yoshinaka utiliza un grafismo de lineas muy gruesas, tramas simples sin degradados y un aspecto muy oscuro. Los personajes se mezclan demasiado con el fondo... cuando hay, porque a veces se les olvida ponerlo. Pero por otra parte los protagonistas son muy expresivos y el autor (o autores), utilizan los SDs espontáneos que tambien pueden verse en *Dragon Half*, y logran dotar al manga de algo de dinamismo, que falta le hace. Eso sí, en las paginas en color el ilustrador se luce bastante.

La falta de tiempo hizo que Araizumi no pudiera seguir con la anterior serie y tuviera que dejar las andaduras de Slayers en manga a una tercera persona. Sin el tirón de la serie de TV y de las novelas habría sido difícil que el manga lograra el relativo éxito que ha obtenido. En resumen, es un producto recomendable sólo para los fanáticos de la serie. Se rumoreaba que Planeta la editaría, pero su estructura por capítulos independientes la hace fácilmente cortable... tsk tsk tsk.

FICHA TÉCNICA

TÍTULO: SLAYERS
AUTOR: SHOKO YOSHINAKA Y KANZAKA
EDITORIAL: SAKI HIWATARI
AÑO: 1995, TOMOS: 5

SLAYERS

EL ANIME

Slayers©1996 xxxx, Rui Araizumi, Kadokawa Shoten, Terebi Tokyo, SOFTX

LOS PERSONAJES

Lina Inverse

Cuando tenia quince años ya se había creado fama con su poderosa magia. Tiene bastantes complejos por su poco pecho y su altura. Es muy bestia y solo le interesan dos cosas, el dinero y el poder

Gourry Gabriev

Este ser unineuronal es el guardaespaldas de Lina y posee la espada más poderosa que existe, la espada de luz. Probablemente no tenga nada más que hacer y acompaña a Lina. Define a la perfección la palabra 'despiste'.

Zelgadiss Graywords

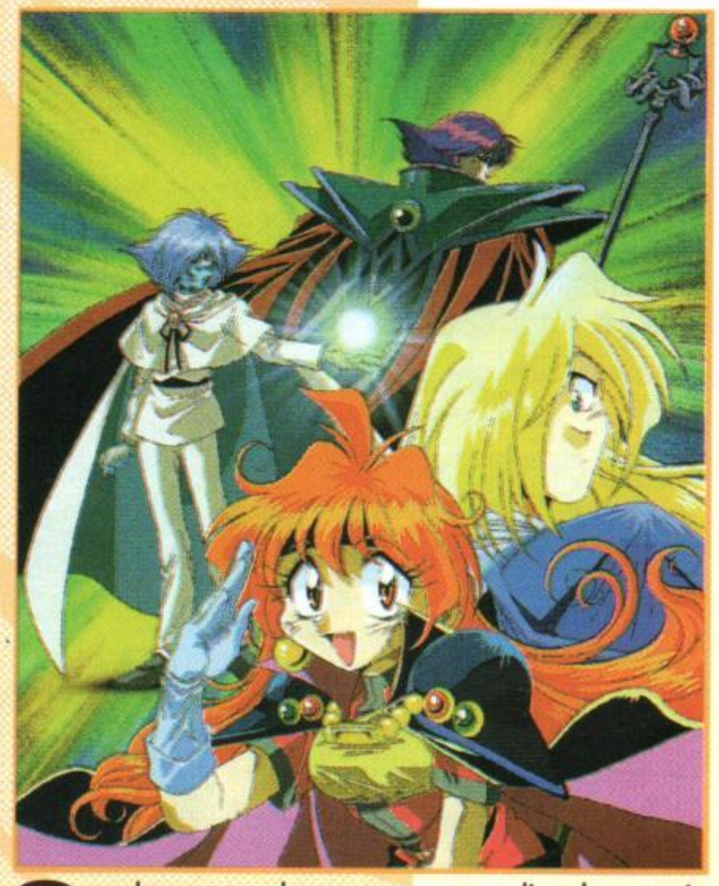
El hombre de piedra lleva una maldición lanzada por Rezo. Tiene un tercio de golem, otro de demonio y otro de humano, y busca la curación para volver a ser el de antes. Sólo habla cuando es necesario y huye de toda situación romántica. Un estupendo espadachín y un buen mago.

Amelia Wil Tesla Saillune

Este intento de heroína abandona a su reino para hacer el bien y la justicia, aunque no sepa que sea eso. Está bastante colgada de Zelgadiss y admira mucho a Lina, intentando imitarla. Domina la magia blanca e intenta impresionar a sus adversarios como un superhéroe, aunque difícilmente funcione y acabe cayendo.

Sylpheel Nels Lahda

No es demasiado lúcida pero domina bien la magia, pudiendo aprender hechizos sólo con verlos. Está enamorada de Gourry porque una vez mató a un demonio en su país y oyó hablar muy bien de el, y de la admiración pasó al amor. Compite con Lina por él.



Cuando se mezclan aventuras medievales, magia y humor, ¿qué puede salir? Ni mas ni menos que *Slayers*. Un dia a Hajime Kanzaka se le ocurrió hacer unas historias cortas ilustradas por Rui Araizumi sobre una maga adolescente y todopoderosa llamada Lina Inverse. Las llamaron *Slayers Special* y pronto se recopilaronen forma de novela, publicandose regularmente en la revista *Dragon Magazine*. La serie de televisión no tardó mucho en aparecer.

El mundo de Slayers no varía mucho del que podemos encontrar en *Record of Lodoss War* o *El Señor de los Anillos*. Caballeros, magia, reinos que defender, dragones, cazarecompensas, el malo de turno... Sin embargo nos da una visión graciosa del ambiente medieval; los malos son muy tontos, algunos protagonistas también y todo parece ser una parodia de *Dragon Quest* y otros clásicos del género.

Lina se dedica a asaltar a los ladrones para quedarse con sus tesoros. Mientras se encargaba de una banda de éstos aparece Gourry, todo un espadachín que la ayuda pensando que es una chica bonita. Su decepción es enorme cuando después del combate se da cuenta que es sólo una 'niña' de 17 años, sin ninguna pechonalidad y bastante irascible. En vistas de lo indefensa que parece decide acompañarla para hacerle de guardaespaldas porque no comprende que una chiquilla como ella se gane la vida atacando a los ladrones. Su sorpresa es mayúscula cuando ve a Lina utilizar el Dragon Slave, el hechizo mas poderoso que se conoce. Ni siquiera sabía que fuera una maga y aún menos que tuviera tanto poder mágico. Pero en el universo que rodea *Slayers* vive todo tipo de gente rara, loca, salida y que obviamente no va a dejar tranquila a nuestra parejita. Al estilo de *Dragon Ball* cuando un enemigo se vence suele apuntarse al grupo por admiración y por

dejarlo con vida, y es lo que pasa en el caso de Zelgadiss y en el de otros. Realmente la originalidad argumental no es uno de sus fuertes. Serie a serie se iran añadiendo nuevos personajes al grupo de *Slayers*, triángulos amorosos, cuadrados, nuevos enemigos, ganando en calidad y comercialidad.

LAS SERIES DE TELEVISIÓN

A principios de abril del 95 empezo la serie de TV de *Slayers* en TV Tokyo, con 26 episodios que duraron hasta setiembre del mismo año de la mano de SOFTX. Básicamente va sobre la vida de Lina y el resto de Slayers contra Rezo, el monje rojo, empeñado en invocar al Shaburanigudu, una bestia que debe llevarlo a dominar el mundo y recuperar la vista, pues es ciego de nacimiento. Aunque aparentemente sea un personaje respetado e incluso alabado por Lina (es más poderoso que ella), veremos los malvados planes que tiene, y así mismo fue él quien dejó a Zelgadiss en su estado actual. Más tarde se les uniría Amelia, una princesita aprendiz de heroína y Sylpheel, una cabezahueca enamorada de Gourry que pondrá las cosas difíciles a Lina. En esta parte es cuando empezamos a ver los líos amorosos entre los Slayers. Amelia va a la caza de Zelgadiss, Sylpheel con Gourry, Lina quizás con Gourry, y Gourry no es suficientemente inteligente para hacer eso.

El siguiente año empezó *Slayers Next* gracias al éxito de la anterior serie, con 26 nuevos capítulos y que como toda serie de esta saga empezaría en abril y acabaría en setiembre, cubriendo una temporada completa. Después de acabar con Rezo y el Shaburanigudu todos vuelven a sus tareas anteriores. Amelia vuelve a su reino, Zelgadiss vuelve a servir a la aristocracia, Gourry y Lina siguen juntos cazando ladrones. Otro 'enemigo' aparece, Martina, que intenta tomar el reino de Saillune secuestrando a su princesa, Amelia. Las dos se enfrentan, pero Zelgadiss ahora tiene a Martina de jefa y Amelia no puede atacar a su 'amorcito'. Sacada del castillo a patadas va a pedir ayuda a Lina y Gourry, a los cuales había encontrado en la ciudad unos días antes. Zelgadiss traiciona a Martina y ayuda al grupo para masacrarla. Vuelven a estar los cuatro de siempre juntos otra vez, pero alguien los observa, Xelloss el monje. Tras ayudarles con unos tipejos que atacaban la ciudad decide apuntarse al grupo. La trama argumental es más complicada que anteriormente, con una calidad de animacion superior, mucho más dinamismo y grandes cantidades de acción.

El 97 sería el año de *Slayers Try*, 26 episodios más de aventuras y la introducción de un nuevo personaje, Phyria, la mujer dragón. La trama vuelve a ser la misma y sigue gracias a la fama de las anteriores series y una buena campaña de publicidad, con otra

FICHA TÉCNICA

TÍTULO: SLAYERS NEXT
GENERO: SERIE TV, 26 CAP.
DIRECTOR: TAKASHI WATANABE
DISEÑO DE PERSONAJES: RUY ARAIZUMI, NAOMI MIYATA
ESTUDIO: JC STAFF

FICHA TÉCNICA

TÍTULO: SLAYERS
GENERO: SERIE TV, 26 CAP.
DIRECTOR: TAKASHI WATANABE
DISEÑO DE PERSONAJES: RIU ARAIZUMI, NAOMI MIYATA
ESTUDIO: SOFTX

FICHA TÉCNICA

TÍTULO: SLAYERS TRY
GENERO: SERIE TV, 26 CAP.
DIRECTOR: TAKASHI WATANABE
DISEÑO DE PERSONAJES: RIU ARAIZUMI, NAOMI MIYATA
ESTUDIO: JC STAFF

LOS PERSONAJES

Martina Zoana Mel Navratilova

En pocas palabras está como una cabra. Intentó tomar el reino de Amelia pero Lina le chafó los planes. Desde entonces la sigue a donde va esperando el momento para vengarse. Tiene el mal hábito de enamorarse de cualquier chico que pase por ahí, y eso le ocurre con todos los miembros masculinos de los Slayers. Todo un caso.

Xelloss

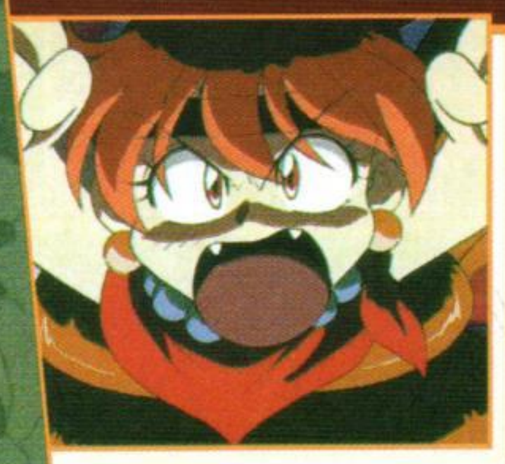
Aparentemente un monje con muy buenas intenciones y pocas palabras. Seguramente sea el más poderoso de todo el mundo de *Slayers* aparte de Lina Inverse. Es muy fidel a su amo y guarda muchos secretos, como por ejemplo sus intenciones, bajo un aspecto engañoso.

Phyria

Puede transformarse en humana, pues su apariencia real es de dragón. Es muy tranquila excepto para Xelloss, que lo odia a muerte. Bastante lógico si tenemos en cuenta que exterminó a gran parte de sus compañeros dragones.

Naga the Serpent

La señorita 120-60-90 es el contrapunto perfecto para Lina. Está siempre cachondeándose de ella y de su parecido con una tabla de planchar. Muy chula y probablemente hermana de Amelia. Tiene una risa al estilo Kodachi dificilmente soportable, sobretodo para Lina.



mejora en la calidad de la animación y quizás unos temas más serios, perdiendo algo de frescura. Este año debería estar en antena la cuarta parte, *Slayers Again*, muy esperada pues parece prometer bastante.

OVAS Y PELÍCULAS

Además de estas tres series hay tres películas y tres OVAs más. La primera película, *Slayers the Movie*, apareció en pantalla en agosto del 95. Hay que remarcar que aquí Lina no va acompañada de Gourry y compañia, sino de Naga the Serpent, al igual que en *Slayers Special*. Lina y Naga tienen invitaciones para un viaje por la isla de Mipross y sus baños termales. Lina tiene persistentes sueños sobre Raudy y Meliroon, un joven caballero y una elfa separados por Joylocke, un demonio que mató a Meliroon. Al parecer, Joylocke ha vuelto al pueblo y el Rey ha invitado a las dos magas para que se encarguen de él (pagando, claro).

Slayers Return apareció justo un año después, junto con *X the Movie*. Lina y Naga son atacadas por una organización secreta buscando el tesoro de los elfos. No sólo eso, sino que un monstruo inmortal aparece y la magia de nuestras protagonistas no tiene efecto sobre él. Una tal Sarina aparece para ayudarles, pero quizás no puedan con el bicho.

El año pasado, otra película de *Slayers* llegó a los cines, *Slayers Great*, presentada junto con la última de *Tenchi Muyo, Manatsu no Eve*. En esta ocasión hay un combate entre Hyui y Garia, que utilizaran unos extraños golems de Naga y Lina por control remoto para batirse en duelo en una especie de torneo. La calidad es mucho mayor y aquí nos derritimos por verla. Para este verano se espera *Slayers Gourgeus*, con muy buenas expectativas.

La parte de los OVAs esta sacada de las historias cortas de *Slayers Special*. Tienen una calidad intermedia entre la serie de TV y las peliculas y argumento bastante curioso. Una de ellas nos presenta a Luna, la hermana de Lina y que da muchos problemas a la gente. No tuvieron demasiado éxito y se duda sobre su continuación.

Por ahora los 13 primeros episodios de *Slayers* han salido en Estados Unidos de la mano de *Software Sculptors*, teniendo planificado sacar toda las series. Además, en Francia ha salido la primera película. Aún dudamos porque aquí no ha llegado nada, teniendo en cuenta la gran calidad y comercialidad de la serie, sobretodo la de las peliculas. En fin, siempre queda el fansub...

FICHA TÉCNICA

TÍTULO: SLAYERS THE MOVIE
GENERO: PELICULA
DIRECTOR: KAZUO YAMAZAGI, HIROSHI WATANABE
DISEÑO DE PERSONAJES: TAKAHIRO YOSHIMATSU
ESTUDIO: JC STAFF

FICHA TÉCNICA

TÍTULO: SLAYERS GREAT
GENERO: PELICULA
DIRECTOR: KAZUO YAMAZAGI, HIROSHI WATANABE
DISEÑO DE PERSONAJES: RUI ARAIZUMI, KAZUNARI IWAKURA, MICHINORI CHIBA
ESTUDIO: JC STAFF

FICHA TÉCNICA

TÍTULO: SLAYERS RETURN
GENERO: PELICULA
DIRECTOR: KAZUO YAMAZAGI
DISEÑO DE PERSONAJES: TAKAHIRO YOSHIMATSU
ESTUDIO: JC STAFF

FICHA TÉCNICA

TÍTULO: SLAYERS
GENERO: OVA, 3CAP.
DIRECTOR: KAZUO YAMAZAGI
DISEÑO DE PERSONAJES: TAKAHIRO YOSHIMATSU
ESTUDIO: JC STAFF

OTRAS COSAS...

MERCHANDISING

Como a toda serie de éxito actual le sigue gran cantidad de merchandising, y ésta no se queda corta. Desde CD-ROMs con juegos, salvapantallas y utilidades a garage kits, maquetas, pins, relojes, blocs de notas, trading cards, de todo.

Destacan los juegos que han salido para *PlayStation* y *Saturn*, *Slayers Royal*. Son historias inéditas a modo de aventura con animaciones y nuevas canciones. Podemos ver cómo actua Gourry con Naga, por ejemplo. Hace bastante tiempo tambien salió otro videojuego para *Super Nintendo*, pero ya nadie se acuerda de él.

CDs

Desde el primer momento, *Slayers* ha gozado de una magnífica banda sonora con openings y endings de la mano de Megumi Hayashibara. El techno y mucho ritmo son las notas esenciales en *Slayers* y todos los openings han sido éxitos de venta, desde el *Get along* de *Slayers*, pasando por el *Give a reason* de *Next* y por el *Don't be discouraged* de *Try*. También se han recopilado las bandas sonoras en los *Etosetora* (*Slayers*), los *Sound Bible* (*Next*) y los *Treasury* (*Try*). También las películas tienen sus éxitos, como el *Midnight Blue* de la primera. Ah, si veis por ahí algo llamado *Slayers EX* no es que nos hayamos dejado una serie, sino que son los cuatro CDs Drama (hablados), al igual que pasa con *Slayers NEX* (Nextra). Son todos muy recomendables, sobretodo los temas vocales, destacando mucho sobre los instrumentales.

¡¡EL MEJOR LIBRO SOBRE OTOMO!!

Katsuhiro Otomo es uno de los mangakas más conocidos y apreciados en nuestro país. Sólo por eso, éste es un libro imprescindible para cualquier aficionado. La información más exhaustiva, dibujos inéditos, ilustraciones a color... todo ello en un libro único sobre el autor de **Akira**.

LOS LIBROS DE NEKO Nº 2
64 PÁG. (8 A TODO COLOR) CON LOMO.
875 PESETAS.

SHEOL

Si tienes miedo a la oscuridad... ...no lo leas.

Serie limitada de 4 números. 24 páginas. 250 ptas. Por Vanessa Durán.

DRAGON BALL GT

SE ACABÓ LA ESPERA, PÍDESELO A LA KIOSQUERA

Por Minami

Por fin, después de varios meses, de multitud de rumores más o menos fundados sobre su emisión y de unos cuantos anuncios oficiales, aparece *Dragon Ball GT* en el mercado español. Si bien en un principio se pensaba emitir en televisión y después comercializarla en vídeo, al final ha prevalecido lo comercial y primero aparece en vídeo para que, en 1999, aparezca en las pantallas españolas. Claro que esta última fecha es muy orientativa.

Este lanzamiento nos pone en una especie de compromiso. Por un lado es un lanzamiento importante, aunque para algunos sólo sea motivo de queja. Pero dejando las polémicas de lado, no sabíamos cómo plantear el artículo porque, al fin y al cabo, tiene su peso, pero después del exhaustivo repaso que todas las revistas de información le hemos dedicado a la serie, a estas alturas no hay nada nuevo. Así que, ¿cómo solucionarlo? Pues con una guía, naturalmente.

Hemos intentado recopilar toda la información interesante de la serie como sus momentos más o menos clave, las imágenes representativas, un repasillo al merchandising editado en España, las incógnitas que nos ha planteado la serie, e incluso hemos recuperado el artículo de coloreado manual de portadas. Nos ha quedado algo así como un collage caótico con bastante información que esperamos os sirva de mini guía para disfrutar de los capítulos de *Dragon Ball GT*.

FICHA TÉCNICA

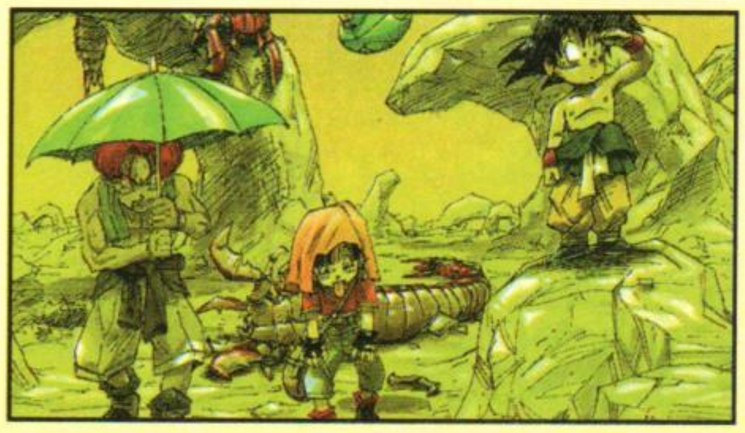
TÍTULO: DRAGON BALL GT
GENERO: SERIE TV, 74 CAP.
DIRECTOR: KAZUYA HISADA
GUION: TSUYOKI NAKATSURU
ESTUDIO: TOEI DOGA

EL VIAJE

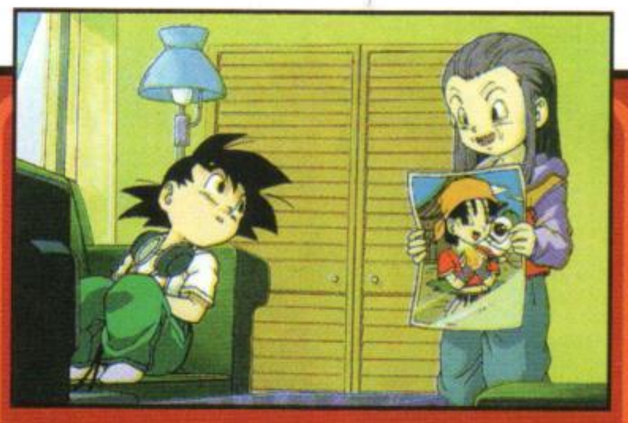
1. ¡¡Nazo no DB shuugen!! ¿¿Goku ga kodomo ni!? (El misterio de las bolas de dragón)
2. ¡Shuyaku wa watashi! ¡¡Pan uchuu ni tobitatsu!! (Goku,Trunks y Pan viajan al espacio)
3. ¡¡Chiyou garnetsui!! Shounin no gakushou Imegga (Los comerciantes del planeta Imegga)
4. ¡¡Wonteddo!! ¿¿Goku ga shimei tehai!? (Los criminales más buscados)
5. ¡¡Tsuyoi yastu wo mikke!! Youjinbou rejikku (Redic, un enemigo muy fuerte)
6. ¡¡Chotto iteizo!! Goku no haisha (El segundo planeta)
7. ¿¿Itoshii no hani!? Hanayome no Trunks (La boda de Trunks)
8. ¡¡Goku mo dokkan!! Ohibipower zenkai (El terrible poder de Zuhnamer)
9. ¡¡Shimatta!! ¿¿Goku tobikoumu wana no hoshi!? (La cueva de los moomas)
10. ¿¿Odotte attack!? ¡¡Bonpappa!! (El ataque del baile)
11. ¿¿Rudo noorai!? Ningyo ni sareta Pan (La maldición de Loud)
12. ¡¡Kami no ostuge ga choumeiwaku!! Ruudo kydou (¡¡El dios va a despertar!!)
13. ¿¿Koitsugaoyadama!? Nazo no kagakusha myuu... (El misterio de Mu)
14. ¿¿Rizu made bacchiri!? Ruudo kouryaku (La derrota de Loud)
15. ¡¡Mou guretteyaru!! ¿¿Pan no eide!? (¡¡La fuga de Pan!!)
16. Machine wakusei M2... Uragiri no giru (La traición de Giru)
17. ¡Pan ni omakase! oku kyuushutsu sakusen (Los planes de Rilld)
18. ¡Date nyanaize! Goku no chouhanki (¡¡Comienza la lucha!!)
19. ¡¡Shuujin!! Saikyou mutant Rirudo (El arma de los androides)
20. ¡¡Tamagetazo!! Goku wo osou kinzoku tsunami (El ataque de Rilld)
21. ¡¡Nan de kotta!! Kinzokuban ni natta Goku (Goku es derrotado)

DRAGON BALL SIN TORIYAMA

Tras el fin del manga de *Dragon Ball* y, por extensión, de la serie de anime, Akira Toriyama creyó que por fin había logrado la tranquilidad. Pero nada más lejos de la verdad, los directivos de la Toei Doga, la productora de *Dragon Ball*, se resistían a abandonar el proyecto sólo porque el manga se hubiera acabado, así que se sacaron de la manga una continuación, titulada *Dragon Ball GT*, las siglas de *Great Tourning*: el gran cambio. Tori estaba más que decidido a no colaborar y lo consiguió de aquella manera, accediendo a dar el visto bueno a los dibujos y diseños y a realizar un par de ilustraciones, el diseños inicial de los protagonistas (Trunks, Goku y Pan), el diseño de los mechas y estas bonitas ilustraciones.

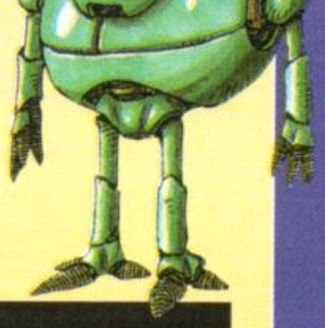


En la actualidad, está dedicado totalmente a sus nuevos proyectos, como *X Pepe* (que no duró mucho, lamentablemente), y *Cowa*,del que ya ha aparecido el primer tankoubon, la que parece ser su nueva obra larga. En una entrevista concedida poco después del inicio de *Dragon Ball GT* en Japón, Toriyama elogió a los guionistas por el nuevo enfoque y el aire de aventura y llegó a afirmar que a él no se le había ocurrido esa idea para continuar la serie, pero nada más, se quedó tan pancho, así que lo más probable es que no le importara demasiado esta nueva (y última) saga de *Dragon Ball*.



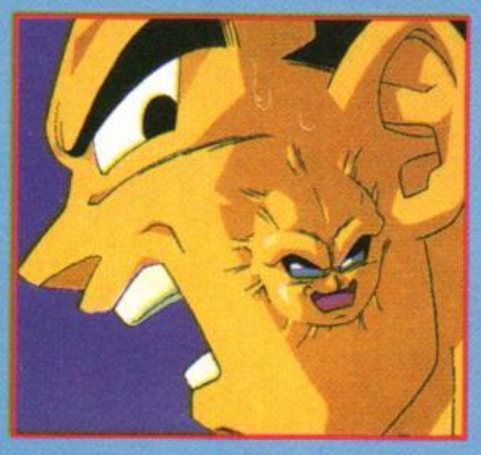
TV ESPECIAL

Sustituyendo al episodio correspondiente al 26 de marzo, se emitió un especial de televisión titulado *Goku gaiden no ashaki wa sushinkyu (La otra historia de Goku, la prueba shushinkyu del valor)*, que trancurre 100 años después de la derrota de Baby y protagonizado por Pan y su bisnieto Songoku Jr, que al contrario que su famoso tatarabuelo es un chico parado y nada inclinado a pelear. La nota curiosa de este especial es que Goku, el original, aún sigue vivo. Qué cosas, ¿verdad?



CLAVES Y CURIOSIDADES

La mejor manera de revitalizar la serie es que volviera a sus orígenes... y qué mejor modo que reduciendo a Son Goku usando las Dragon Balls, por supuesto.



Como si de *Desafío total* se tratara, Baby ha "poseído" la mejilla de Vegeta. Me recuerda a una historia de *Black Jack*...

Una vez más, Vegeta ha sido tentado por el lado oscuro y se ha pasado a él sin demasiados miramientos. Si es que el chico parece un blanco fácil para los malos...

Es él, el único, el incomparable, el del pelo rosa... Sería interesante averiguar qué bebió el diseñador de personajes para presentar este diseño... Y lo que bebió el productor para aprobarlo.

LA SAGA BABY

22. ¡¡Abakareta yabou!! Jaaku seimeitai Baby (El despertar de Baby)
23. ¿¡Kakusareta kiki!? Nanbasen no nazo no shonen (Un invitado misterioso)
24. ¡¡Baby gyakushuu!! ¡¡ Nerawareta saiyajin!! (El contraataque de Baby)
25. ¡¡Taihen da!! Chikyuu ni Baby ga arawareta (Baby ha llegado a la Tierra)
26. Gohan to Goten... ¿¡Saiaku no gyoudai genka!? (Gohan y Goten... ¿pelea entre los peores hermanos?)
27. ¿¡Yabou kansei!? Nottorareta Vejeta (¿Ambición completada? Vegeta es capturado)
28. Goku kaeru... ¿¡Chikyu wa zenbu ora no teki!? (Vuelve, Goku... ¿Toda la Tierra es nuestra enemiga ?)
29. ¿¡Chouyabai!? ¡¡Super saiyajin 3 yabureru!! (¡Muy peligroso! ¡Vencer al supersaiyajin 3!)
30. ¿¡Goku shoumetsu!? Oraga shinjimatta da (¿Goku eliminado? Ora ha muerto)
31. ¿¡Atto odoroku!? Sugoroku koukandai houkai (El gran colapso espacial)
32. ¡¡Goku ga kaese!! Ikari no senhi wabu (¡¡Goku se ha transformado!! El soldado del odio)
33. ¡¡Kurae Baby!! ¡¡Shinsei wabu hissatsu kousen!! (¡El ataque de Baby! ¡¡El rayo de la muerte!!)
34. ¿¡Henshin shitsubai!? ¡¡Goku no oozaru ooabare!! (¿Falla la metamorfosis? ¡Goku actúa violentamente!)
35. ¡¡Saikyou!! ¡¡Goku wa super saiyajin 4!! (¡El más fuerte! Goku es un saiyajin de cuarto nivel)
36. ¿¡Fujimi no kaibutsu!? Kyouaku oozare Baby (¡El monstruo inmortal! El horrible demonio Baby)
37. ¡¡Souzetsu!! ¡¡Baby to Goku double KO!! (¡Impresionante! Doble KO de Goku y Baby)
38. Minna no chikara de... Super saiyajin 4 futsukatsu (Con el poder de todos... la resurreción del super saiyajin 4)
39. ¡Korede saigo da! Tsuini Baby shoumetsu (¡Es el fin! La aniquilación de Baby)
40. ¡¡Chikyu bakuhatsu!! Piccolo no joudai na ketsui (¡¡La Tierra ha explotado!! La decisión trascendental de Piccolo)

ELLOS OPINAN...

DAVID RAMIREZ

Hecha única y exclusivamente para aprovechar el filón de *Dragon Ball*, y no se ve el espíritu de Toriyama por ninguna parte. Los diseños son horrorosos. Lo único bueno es que como no necesitan alargar el manga pasan bastantes cosas por capítulo. Aunque sean aburridas.

NURIA PERIS

La serie me parece una simple respuesta comercial. Los tres protas son sosos y distan de la frescura de la primera serie. Y el diseño de Goku con el pelo rosa me parece divertido, sorprendente y hortera.

ARMANDO VILA

Creo que ha sido un triste colofón a una de las mejores series de manga y anime de los 80 y 90. La idea general no es mala, pero se nota que los guiones están más "planificados" que creados y el "tufillo" a producto es excesivo. Se echa de menos a Toriyama.

ALVARO LOPEZ

No sabe no contesta. Estoy ansioso por ver algunos episodios y formarme una opinión.

NACHO FERNÁNDEZ

Empezó queriendo ser igual que *Dragon Ball* al principio, con fantasía y humor, pero arrastraba a *Dragon Ball Z* y ha vuelto a ser *Dragon Ball Z*.

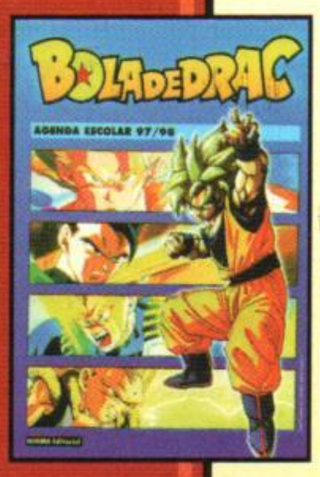
NCÓ GNITAS

1. ¿Por qué Pan no se convierte en superguerrera? Si su padre podía transformarse a los 5 años ¿por qué ella no? ¿Por machismo? ¿Porque no entraba en sus planes? ¿No querían despeinarla?Es una injusticia.
2. Si la fusión de Trunks y Goten alcanzaba el nivel 3 de supergerrero, ¿por qué Goku y Vegeta, ya con el cuarto nivel de supersaiyain, no logran el quinto nivel?
3. Con todo el poder que tiene acumulado en su cuerpo, ¿por qué Goku no explota?
4. ¿Qué le ha pasado a Trunks? ¿Por qué en esta saga tiene menos poder que cuando realizó el viaje temporar en *Dragon Ball Z*?
5. ¿Dónde está Lunch?
6. ¿Por qué los supersaiyajin de cuarto nivel tienen el pelo rosa? ¿No se dan cuenta de que es feo?

LO ÚLTIMO...

Conmemorando el quinto aniversario de la revista *Virtual Jump*, Akira Toriyama ha querido apoyar el evento dibujando estos monísmos Goku y Arale, que aparecen en el número 7 de este año, para agradecer a los lectores su apoyo y de paso animarles a que sigan comprando la revista.

MERCHANDISING



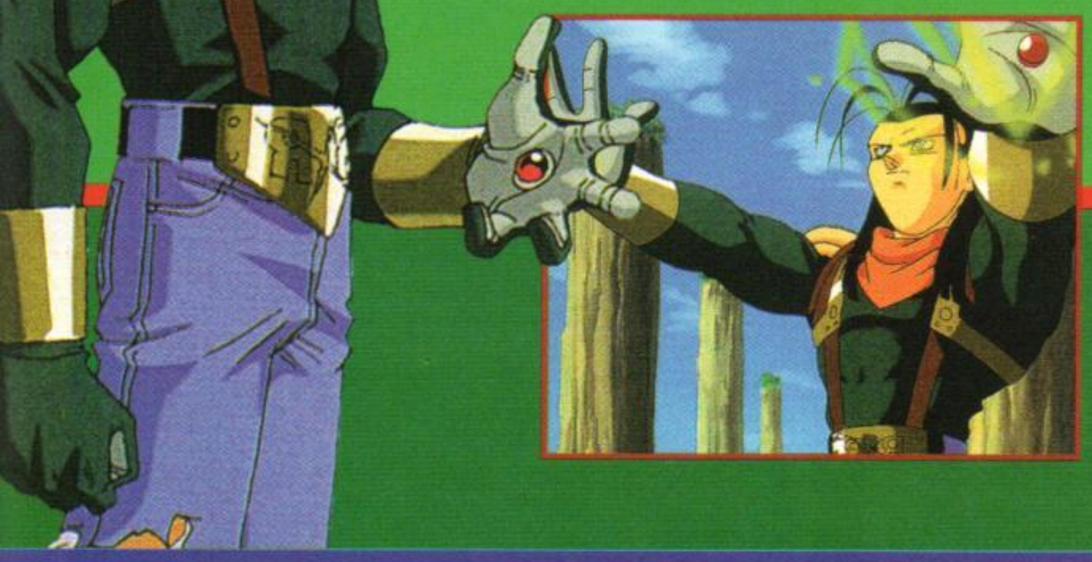
El potencial de *Dragon Ball* no le ha pasado desarpecibido a nadie, y ya ha empezado a aparecer merchandising con licencias oficiales.

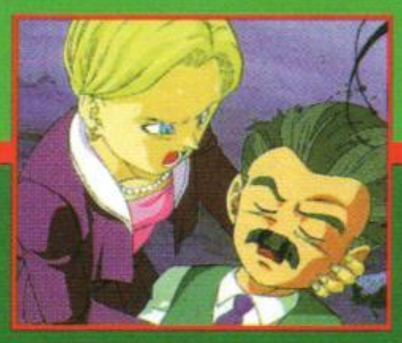
Planeta lleva ya un tiempo sacando comic books, y ahora se ha lanzado de lleno a esto de los productos derivados con nas libretas y colecciones de posters y postales que vienen a sumarse a un juego de postales y a un poster book que aparecieron hace ya varios años.

Norma editó el año pasado unas agendas escolares así como 8 maxiposters, y este año piensa volver a repetir con lo de las agendas y añadir un portafolio, además de seguir con las ampliaciones del juego de rol y sacando a la venta otros artículos como posters o merchandising.

Por otro lado también tenemos merchandising vario disponible en las tiendas especializadas como posters y cortinas de tela con diferentes ilustraciones (hay una con todos los personajes de la serie que no está mal), estuches, muñequitos, llaveros, y una amplia variedad de goods.

SUPER A-17





41. Tenka ichibu doukai Satan no koukeisha wa dare (¡Gran campeonato de las artes marciales! ¿Quién será el sucesor de Satán?)
42. ¡Shine Goku! Jigoku kara yomigaeru kyoutekitachi (¡Muere Goku! Tus poderoso enemigos han vuelto del infierno)
43. Jigoku no masenshi! Cell&Freezer futsukatsu (¡Vuelen del infierno!La resurrección de Cell & Freezer)
44. Kyuukyoku no jinsou ningen! Futari no 17 go katsutai (¡El último androide! Los dos A-17)
45. ¡¡Isoge Goku!! Jigoku kara no dasshuddai sakusen (¡Rápido, Goku! La fuga del infierno)
46. ¡Gekitotsu! Super saiyan 4 vs super 17 go (¡Choque!Super saiyajin 4 vs super A-17)
47. ¡Daigyakuten! Goku to 18 go no nidankougeki sakuretsu (¡¡El gran cambio!!El ataque explosivo de Goku y A-18)

LOS CREADORES

Al saberse que Toriyama no colaboraría en la nueva saga de *Dragon Ball*, algunos se preocuparon preguntándose qué pasaría con la serie, si habría guionistas competentes que supieran llevar la serie adelante.

Pues se preocupaban sin motivo, porque el proyecto fue a parar, entre otras, a las manos de Katsuyoshi Nakatsuru, uno de los responsables de algunos de los capítulos "de relleno" de *Dragon Ball Z* que ya demsotró que, si quería, sabía salirse airoso. Su nombre tal vez os suene porque también es el dibujante de la primera continuación del manga de Arale que apareció en el *Virtual Jump* en 1993. Influenciado por Toriyama al 100%. De todos modos la serie intentó emular tanto a sensei Toriyama que copiaron hasta lo malo, y acabó de aquella manera. Al menos por calidad técnica no parece desmerecer, pero el guión... ya es otra cosa.

PARA SABER MÁS

En el mercado hay varios monográficos y especiales dedicados a *Dragon Ball GT*. Podéis encontrar los dos especiales de los chicos y chicas de Inu/Kame, así como sus guías de personajes donde también encontraréis referencias sobre la serie. Además, hay dos especiales de *Mangazone* consagrados a la serie así como diversos artículos informativos en casi todas las revistas del medio, donde encontraréis un cuidado seguimiento de la serie. Ya veis, para todos los gustos.

PROCESO DE COLOREADO DE PORTADAS

Éste es uno de los procesos habituales para obtener una portada a partir de las portadillas originales del comic en blanco y negro.

1 Se reproduce el dibujo en un papel preparado para colorear manualmente con tinta 100% cyan. Aparte, obtenemos el folito en B/N.

2 Con acuarelas o acrílicos vamos llenando las zonas con color plano.

3 Se le añaden varias capas para las sombras.

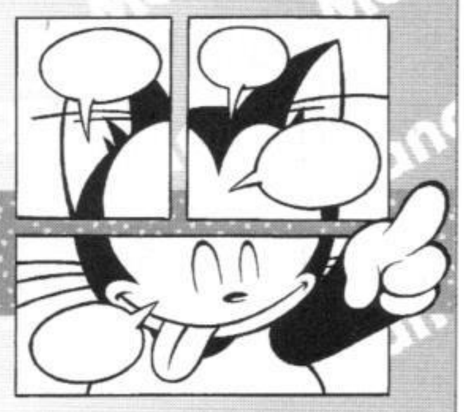
4 Coloreamos el fondo de un color que contraste con el diseño de la edición.

5 Se superpone el original coloreado y el fotolito. Este es el resultado que aparece en el cómic.

EL VIAJE

48. ¡Korewa bikkuri! ¿¡Shenron ga teki ni!? (¡Es espantoso! ¿Shenron es un enemigo ?)
49. ¿Saikyou no teki? Kyoufu no ura waza o tsukai ryuu (¿El enemigo más fuerte?Los dragones malvados)
50. ¿¡Saiyan power gyousai!? Tekijuu no Woo Shenron (¿No sirve el poder supersaiyajin?El poderoso enemigo Woo Shenron)
51. ¡Ryuu Shenron! Daitatsuma kikougeki no jakuten o sagase (¡Ryuu Shenron!Buscando el punto débil)
52. ¡Pan abunee!Shi Shenron totte oki (¡Cuidado, Pan! Atenta a Shii Shenron)
53. ¿¡Pan ga shoumetsu!?Namida no 10 bai kamehameha (¿Pan ha sido eliminada?el kamehameha de las 10 lágrimas)
54 . ¡Setsushi 6000 do no power! Taiyou no senshi (¡El poder de los 6000 grados! El soldado importante)
55. ¡Bulma ugoku! Vejeta kaizoukeikaku (¡Adelante, Bulma!El cambio de planes de Vejeta)
56. ¡Taiyou no tsugi wa gokukan! Hanao to Koori no gyoudai ryuu (¡El siguiente enemigo! Los dragones Hanao y Koori)
57. ¡¡Tsuyosa atsutouteki!! Jaaku ryuu wo shihaisuru ryuu (¡El enemigo más poderoso! El superpoderoso dragón)
58. ¡Hangekikaiji! Super saiyajin 4 wo koero (¡Contraataque!)
59.Teki ka mikata ka...Oozaru Vejeta ooabare (Amigo o enemigo...Vegeta actúa violentamente)
60. ¡¡Fushon!! Gyoukyouku no Super Gojeta (¡Fusión! Super Gojeta, el último supersaiyajin)
61. ¡¡Zettai katsuzou!! Suushinchuu wo kutta Goku (¡No voy a perder!Goku vence a Shi Shenron)
62. ¡Goku wo sukue! Saigo no mikata toujou (¡Ayuda a Goku! Llega el último amigo)
63. ¡¡Kiseki no gyakuten shouri!! Uchuu wo sugutta Goku (¡El último milagro! Ayuda al universo, Goku)
64. Saraba Goku...Mata au hi made (Hasta pronto Goku... Hasta el dia que volvamos a encontramos)

MANGA navigator



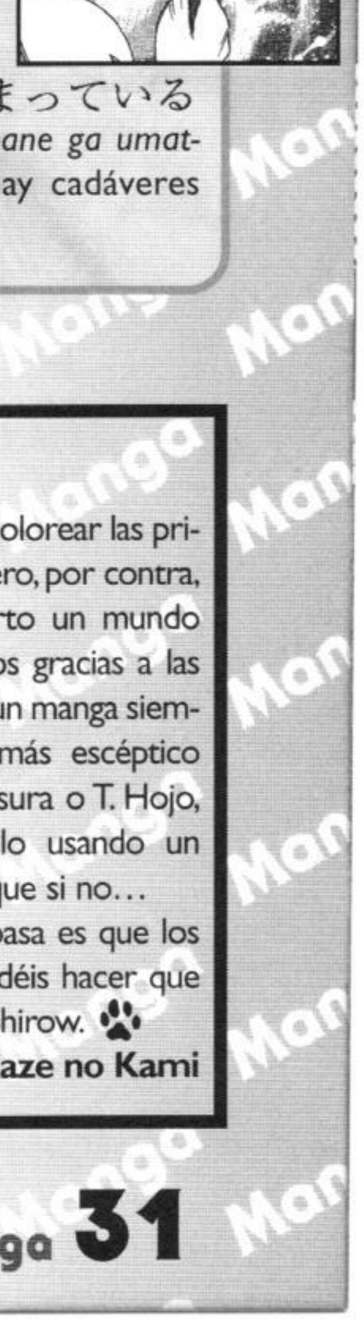
LOS CEREZOS

Tokyo Babilon, 1994©Clamp, Sony Music Entertaiment, Movic, Shinshokan

Ahora que estamos en plena primavera, vamos a haceros una pregunta de Trivial: decidme cuál es la flor más presente en el manga y anime japonés. Exactamente: los cerezos.

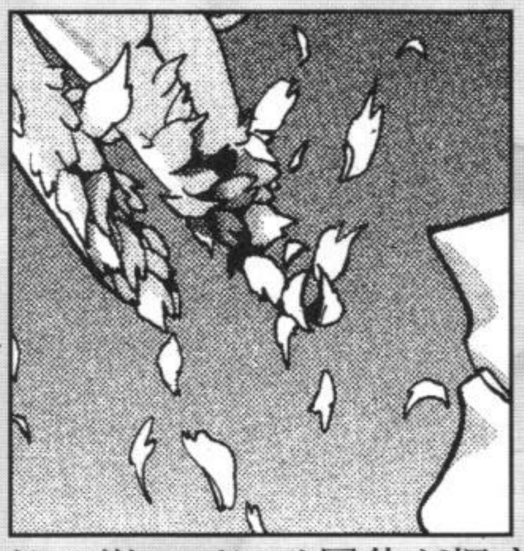
¿No os habéis preguntado por qué los nipones tienen esa curiosa fijación por los pétalos de cerezo? En más de un manga habréis visto que en primavera les gusta ir a comer y beber sake en los parques, bajo los cerezos en flor. O sino, que los usan para crear una cierta atmósfera en los mangas, tanto shojo como shonen, de dulzura y pérdida. Ese es, tal vez, el sentimiento que asocian con los pétalos de cerezo, la belleza efímera, el momento que pasará y, por extensión, la corta vida humana.

Pero donde más aparecen los cerezos es en los shojos, y junto con las plumas, son los elementos preferidos de las Clamp para decorar sus viñetas, para crear el ambiente que buscan. De entre todas sus series, donde son más usados es en *X*, pero en *Tokyo Babylon* es donde estos árboles y sus flores tienen un significado más profundo. Los que conozcáis la serie sabréis que Seishiro tenía que matar a Subaru porque fue testigo de uno de sus asesinatos, pero impresionado por la candidez del niño decidió perdonarle la vida. En esa misma ocasión Seishiro le dice que las flores de cerezo son blancas, pero que tienen esa suave coloración rosa porque entre sus raíces hay muertos enterrados. Se trata de la cita de un novelista japonés de principio de siglo, Kajii Motojiro, que expresó de este modo el contraste entre la belleza y la futilidad humana. Para que luego no digáis que el manga no culturiza.



Marmalade Boy, 1996 ©Wataru Yoshizumi, Shueisha

X, 1997©Clamp, Kadokawa Shoten/*Card Captor Sakura*, 1998©Clamp, Kodansha



X, 1997 ©Clamp, Kadokawa Shoten

桜の樹の下には屍体が埋まっている
Sakura no ki no shita ni wa shikabane ga umatteiru, eso es, "bajo los cerezos hay cadáveres enterrados"

OPINIÓN

Todo buen otaku ha intentado, en un momento u otro, convencer a alguien para que lea manga. Supuestamente un aficionado al cómic, por proximidad, sería la víctima idónea para convencer: no va a salirte con los tópicos de siempre sobre el sexo y la violencia...ok, puede que lo haga, pero estaría tirando piedras contra su propio tejado. Entonces, tienes al fan del cómic delante tuyo y has preparado una selección de los que a ti te parecen los mejores mangas para convencerlo. Se los enseñas y te sale con un "no mola, son todos en blanco y negro". ¿Gñ? Esta crítica te ha cogido por sorpresa.

Estabas preparado para rebatir otras quejas, tenías buenos argumentos bien preparados pero... algo tan básico, tan "físico", tan innegable...

La verdad es que no es de extrañar: muchos fans del comic-book americano o del cómic europeo han tenido toda su vida cómics en color. Leer algo dibujado en blanco y negro les puede parecer un paso atrás. De hecho, a mi me lo pareció al ver mi primer manga... hasta que me lo leí. Una vez estuve metido en la historia, la falta de color me importó bien poco... en realidad no volví a pensar en ello.

El manga, por cuestiones de funcionalidad y de tiempo (y quizás también de tradición y estética) se hace en blanco y negro. Sí, hay excepciones, pero son pocas. Lo más que se suele hacer es colorear las primeras 4 u 8 páginas de cada tomo. Pero, por contra, esa falta de color nos ha descubierto un mundo nuevo de texturas, sombras y efectos gracias a las tramas. Aunque el color no exista en un manga siempre podéis dejar impresionado al más escéptico mostrándole unas páginas de M. Katsura o T. Hojo, por ejemplo. Aunque mejor hacedlo usando un tomo japonés de estos autores porque si no...

Y si el muy hereje dice que lo que pasa es que los japoneses no saben usar el color, podéis hacer que se calle con cualquier ilustración de Shirow.

Kaze no Kami

¡¡EL DESASTRE ESPERA A LA VUELTA DE LA ESQUINA!!

Guión:
Josep Busquet
Dibujo:
Albert Xiqués

¡¡NO TE LO PIERDAS!!

COMIC BOOK . NUMERO UNICO . CAMALEON EDICIONES

DOSSIER AUTOR

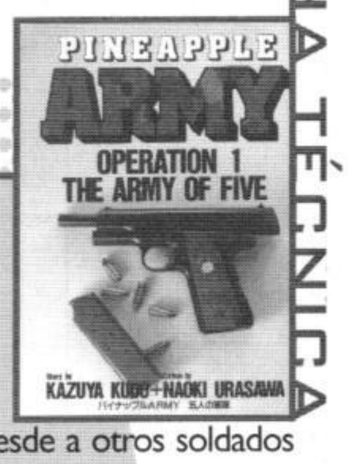
NAOKI URASAWA

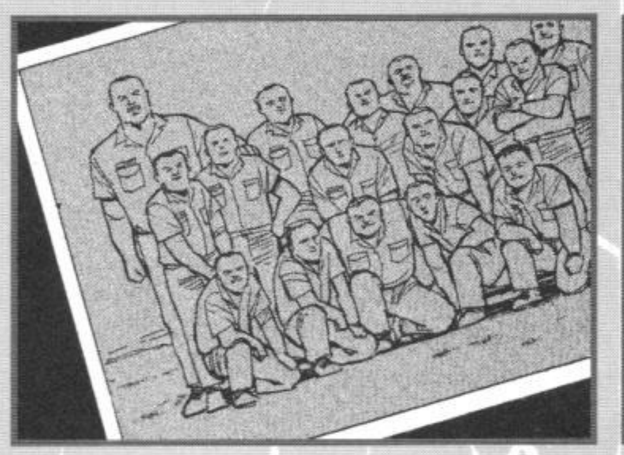
por Annabel Espada

Pinneaple Army 1986 ©Kazuya Kudo y Naoki Urasawa, Shogakukan

FICHA TÉCNICA

TÍTULO ORIGINAL:
PINNEAPLE ARMY
AUTOR:
KAZUYA KUDO Y NAOKI URASAWA
EDITORIAL:
SHOGAKUKAN
AÑO: 1986, TOMOS: 8



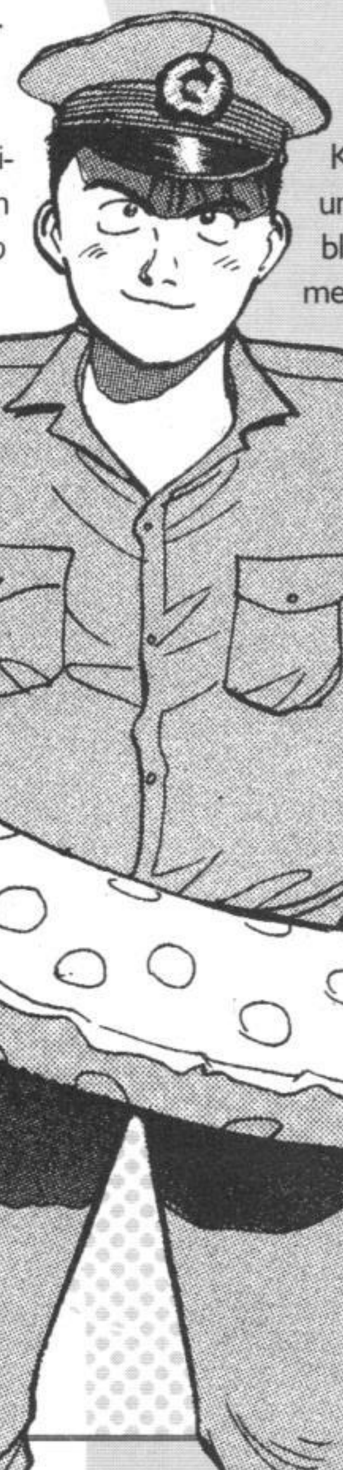


ricano-japonés ex-marine que se gana la vida entrenando a civiles para que sepan defenderse y enfrentarse a sus problemas. Entrena desde a otros soldados como a oficinistas, ladrones arrepentidos o unos niños. El tema no es el más creíble del mundo (¿en sólo una semana?), pero eso poco importa ante una historia con más o menos seria, con bastante acción, bien llevada e interesante. Es una lástima que no continuaran publicándola.

Esta sección, el dossier de autor, está pensada para dar más información sobre todos aquellos autores que, por alguna razón, nos parezca interesante ampliar algo su currículum.

Este mes nos hemos decidido por Naoki Urasawa, el dibujante de *Pinneaple Army* y el autor de *Yawara!*, el manga en el que está basado un anime emitido en varias comunidades autónomas con títulos tan impactantes como *Cinturón negro* o *La princesa del judo*.

Ya el sólo hecho de citar estas dos obras, tan dispares, nos da la idea de lo versátil que es el autor. No nos referimos sólo a su estilo, que ya está bastante asentado y parece difícil que cambie, sino a los temas que ha tratado. Para que apreciéis su amplia variedad de temas, os vamos ha hacer un pequeño resumen de sus obras.



PINNEAPLE ARMY

En este caso, colaboró con Kazuya Kudo, el guionista, para crear una historia un tanto atípica que, a pesar de su innegable calidad, pasó casi desapercibida en el mercado español al ser uno de los primeros títulos en aparecer en formato tomo destinado a un público más habituado al comic book. Por lo que parece, no tuvo una acogida espectacular ya que no se ha publicado el segundo tomo (que existe), pero por lo menos, al tratarse de historias cortas, no dejó a los lectores en suspenso. La estructura era muy sencilla. El único protagonista era Jed Goshi, un ame-

DANCING POLICEMAN

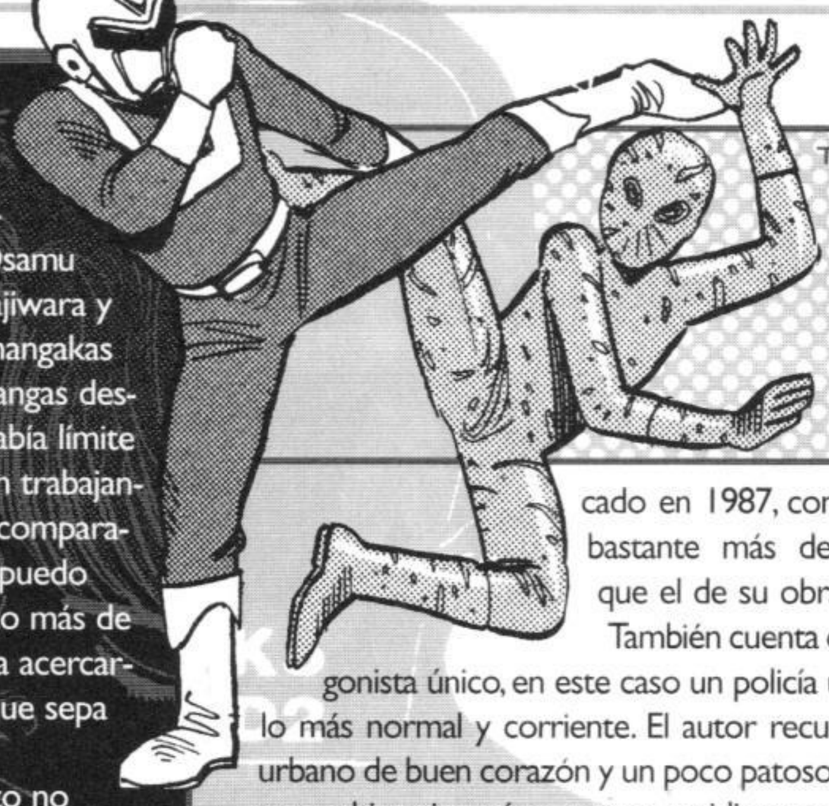
Se trata de un recopilatorio de historias cortas, publi-

> Soy básicamente un mangaka maniático. Pero dentro de mí existe un otro yo, quien tiene el papel de productor. Cuando empiezo a ser maniático mi otro yo, el productor, me dice " que sea un manga no sólo para los maniáticos, sino también ha de ser para la gente normal y corriente". (risas) Hablando de Monster, es una obra musical pensada para que se pusiera en escena en una sala pequeña, pero si se hubiera ejecutado en un estadio hubiera tenido un gran éxito. Esto es lo que siento ahora. Así que ahora el productor me dice "a partir de ahí puedes hacer las cosas un poco más a tu aire ".

FICHA TÉCNICA

TÍTULO ORIGINAL:
DANCING POLICEMAN
AUTOR:
NAOKI URASAWA
EDITORIAL:
SHOGAKUKAN
AÑO: 1987, TOMOS: 1

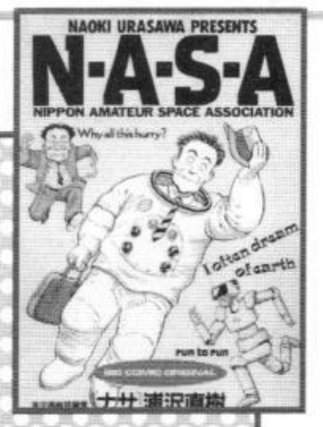
Dancing Policeman 1987 ©Naoki Urasawa, Shogakukan



Creo que mi generación es una generación que ha podido vivir en tiempo real la época inicial de la historia de manga japonés. La época que se han vivido Osamu Tezuka, Shotaro Ishinomori, Ikki Kajiwara y Fujio Fujiko. Todos estos grandes mangakas siguieron dibujando cantidad de mangas después de haber sido famosos. No había límite en sus categoría ni nada, y siguieron trabajando más y más. Yo, un mangaka sin comparación con todas aquellas gentes, no puedo decir que ahora que quiera un poco más de tiempo para descansar. Me gustaría acercarme a una montaña gigantesca aunque sepa que es imposible dominarla. Ahora mismo tengo dos series, sé que esto no es lo que la mayoría de la gente hace. Sobre Monster, todavía no he llegado apenas a la mitad de la historia entera. Me gustaría que los lectores se divirtiertan con esta obra, si lo funciona así no puedo dibujar una sóla obra. Siempre dibujo pensando en el escenario final, pero espero que sea un final inimaginable, hasta para el mismo autor.

FICHA TÉCNICA

TÍTULO ORIGINAL:
NASA NIPPON AMATEUR ASSOCIATION
AUTOR:
NAOKI URASAWA
EDITORIAL:
SHOGAKUKAN
AÑO: **1988**
TOMOS: **1**



NASA Nippon amateur association, 1988 ©Naoki Urasawa, Shogakukan

cado en 1987, con un estilo bastante más desenfadado que el de su obra anterior. También cuenta con protagonista único, en este caso un policía urbano de lo más normal y corriente. El autor recurre a este urbano de buen corazón y un poco patoso para relatarnos historias más o menos cotidianas con algunos toques diferentes que agilizan la historia. La acción se desarrolla en un barrio japonés cualquiera donde ocurren los pequeños atracos e incidentes que se supone que el agente Yamashita debe solucionar. Para descargar el estrés de su trabajo canta a pleno pulmón, con más pena que gloria, en un pequeño grupo de aficionados donde deja atrás todos los problemas que le ocasionan las vecinas susceptibles, los cacos patosos y los niños traviesos. Es, básicamente, una obra humorística.

YAWARA!

Hace ya varios números le dedicamos un artículo a esta obra, una de las pocas que ha conseguido romper el cerco y emitirse en algunos canales autonómicos. Nos relata la vida de Yawara/Ginger Inokuma, una jovencita japonesa que lleva el judo en la sangre, por mucho que intente negarlo, y destinada a llegar a lo más alto en esta disciplina. Pero en realidad ése no es el tema principal, es sólo al excusa para adentrarnos en la difícil vida de un deportista de élite y en los dilemas amorosos de la protagonista que, todo hay que decirlo, será muy buena judoka pero no demasiado brillante en esto del amor. Un shojo más o menos normalito con bastante judo de por medio.

JIGORO!

Es, con mucho, bastante más interesante que el anterior. Por si no os suena, Jigoro es el nombre del abuelo de Yawara, a la que ha estado entrenando desde que era apenas una niña. En este tomo único Jigoro le cuenta a quien quiera escucharle sus historias de juventud, cuando llegó a Tokyo proveniente de las montañas para ganar el Campeonato Nacional de judo y se enamoró de Kaneko, la que sería la abuela de Yawara. Estas historias también han sido adaptadas al formato televisivo, en forma de episodios intercalados entre la trama principal.

HAPPY!

Segundas partes nunca fueron buenas, pero las copias aún menos, y ésa es la razón por la que *Happy!*, una copia más o menos descarada de *Yawara!*, no acaba de convencer. Eso sí, tiene el detalle de cambiar de deporte (del judo al tenis), y darle un poderoso motivo a Miyuki para jugar a tenis aunque desee dejarlo en varias ocasiones. Tenis, triángulos amorosos y poco más. En fin, todos los autores tienen derecho a un resbalón de vez en cuando.

Happy! 1994 ©Naoki Urasawa, Shogakukan

FICHA TÉCNICA

TÍTULO ORIGINAL:
HAPPY!
AUTOR:
NAOKI URASAWA
EDITORIAL:
SHOGAKUKAN
AÑO: **1994** TOMOS: **15**

Jigoro! 1994 ©Naoki Urasawa, Shogakukan

TÍTULO ORIGINAL:
JIGORO!
AUTOR:
NAOKI URASAWA
EDITORIAL:
SHOGAKUKAN
AÑO: **1994**
TOMOS: **1**

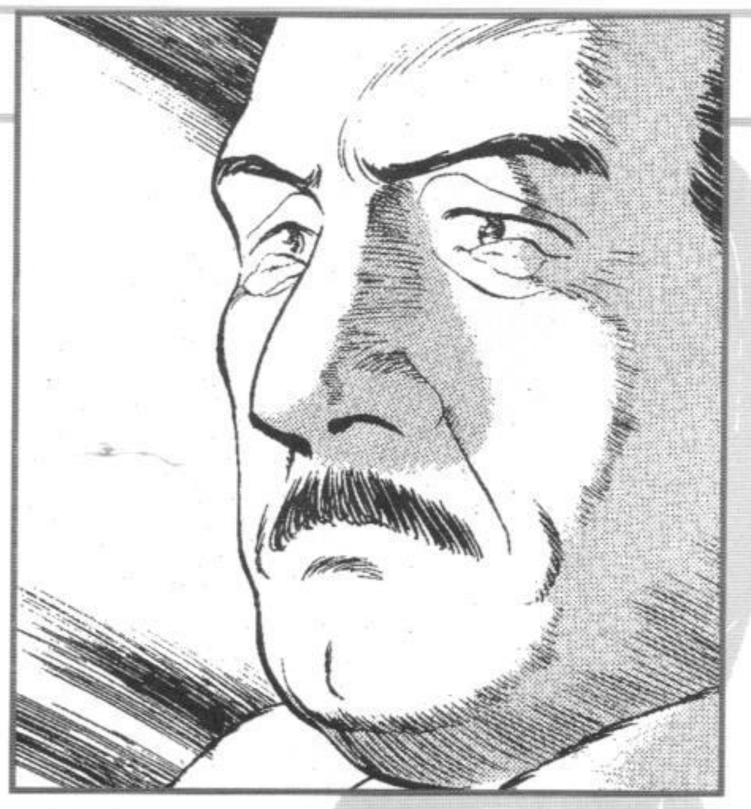
FICHA TECNICA

Yawara! 1988 ©Naoki Urasawa, Shogakukan

TÍTULO ORIGINAL:
YAWARA!
AUTOR:
NAOKI URASAWA
EDITORIAL:
SHOGAKUKAN
AÑO: **1988**
TOMOS: **29**

FICHA TÉCNICA

... NAOKI URASAWA



NASA NIPPON AMATEUR ASSOCIATION

Este original título es un preludio de lo que vamos a encontrar en este recopilatorio, una serie de historias en clave de humor donde el autor explica todo lo que se le pasa por la cabeza, desde oficinistas que sueñan con viajes al espacio, atracos con rehenes que acaban disfrutando de la emoción, fábulas futuristas y la mejor de todas, la de un hombre solo con 16 hijos que tras el rapto de uno de ellos acaba dándoselos al secuestrador para que los cuide.

MASTER KEATON

Cada autor tiene su estilo, y es evidente que el de Urasawa es inamovible: crear un personaje principal e irlos metiendo en diferentes aventuras. Así lo hizo en Dancing Policeman y volvió a probar suerte en Master Keaton, la historia de un arqueólogo. Pero con este autor, la profesión del protagonista llega a perecer accesoria, el justificante para algunas historias o tan sólo el modo de ganarse el pan en otras. Lo que cuenta son los pequeños relatos que va narrando, temas siempre distintos y cambiantes pero que, en el fondo, encajan para presentarte al protagonistas y la forma de ver la vida del autor. No temáis si no os gusta la arqueología: no se trata de un tratado sobre el tema, a pesar de que hay inevitables referencias o incluso extensas explicaciones: lo que importa es la historia.

No sabemos si le viene de familia, pero a Urasawa le encanta el judo. No contento con dedicar Yawara! a este deporte, a Keaton también le va deshacerse de los malos de ese modo.

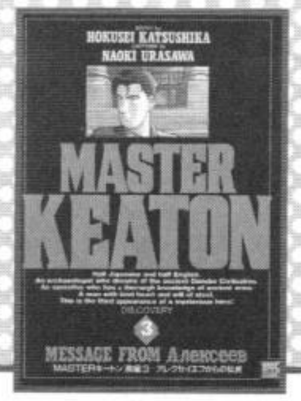
MONSTER

Esta, su última obra, ha sido escogida por los lectores de la revista japonesa *Comnavi*, una publicación semiprofesional dedicada al mundo del manga, como el mejor manga de 1997. Todo un logro, sobretodo si tenemos en cuenta el espectacular número de mangas que se publican al mes en este país. A pesar del título, no estamos ante una historia de fantasía, sino a algo muy parecido a *El fugitivo*. El protagonista es Tenma, un médico acusado de asesinato y que dedica su vida a huir de la ley y a buscar a Johan, el hombre que lo inculpó. Su venganza le hace recorrer medio mundo, descubriendo terribles secretos de la manipulación genética en la que los nazis pusieron tanto empeño durante la Segunda Guerra Mundial y tratando incansablemente de alcanzar a Johan, su enemigo. Es una buena historia, a la que el dibujo más o menos realista de Urasawa se adapta perfectamente. Además, el autor intenta darle más realismo utilizando una composición de página algo rígida y un enfoque casi cinematográfico. Es una obra recomendable, adulta e interesante, pero con la desventaja de no haber acabado aún y con el riesgo de alargarse si Johan sigue tan escurridizo como hasta el momento.

Master Keaton 1996 ©Naoki Urasawa, Shogakukan

FICHA TÉCNICA

TÍTULO ORIGINAL:
MASTER KEATON
AUTOR:
NAOKI URASAWA
EDITORIAL:
SHOGAKUKAN
AÑO: 1996
TOMOS: 18



Aunque suene a tópico, Naoki Urasawa es uno de los autores que convendría tener en cuenta no sólo porque ya ha publicado en nuestro país e incluso han emitido un anime basado en su obra, sino porque si obras más adultas como *Yugo* llegan a funcionar, Urasawa es un candidato válido para demostrar que el manga no se basa sólo en las *magical girls*, sino que hay gente capaz de crear una historia profunda independientemente del modo que use para expresarse, ya sea el manga, el cine o el encaje de bolillos. Espero que dentro de no mucho podamos anunciaros la publicación de algo de este hombre, pero no sé, no sé...

No puedo creer que haya ganado el primer puesto. Es que Monster no es una obra en la que me haya dedicado a pensar en ganar la popularidad de los lectores. Por supuesto, empecé dibujarlo con mucho gusto. Pero de verdad no imaginaba que se convirtiera en un manga que tuviera un gran público.
Pero, en realidad, quería dibujar este tipo de manga desde hacía tiempo. Me gusta la obra de Stephen King o Hitchcock, por ejemplo, obras que confunde mucho a los lectores. Eso me gusta. Entonces pensé que sería divertido si fuera un autor de ese tipo, de obras que confunden al público. Y de hecho, era muy divertido. (risas) Voy metiendo muchos mensages en Monster. Hay muchos trucos en todas partes. Pero no lo voy a explicar porque es una insensatez. Espero que todos los lectores disfruten de ello a su manera.

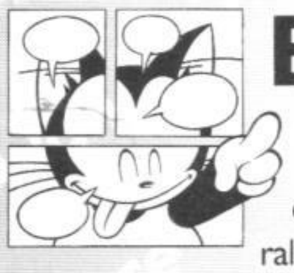
TÍTULO ORIGINAL:
MONSTER
AUTOR:
NAOKI URASAWA
EDITORIAL:
SHOGAKUKAN
AÑO: 1998
TOMOS: 6

Monster 1998 ©Naoki Urasawa, Shogakukan

FICHA TÉCNICA

por David Ramírez

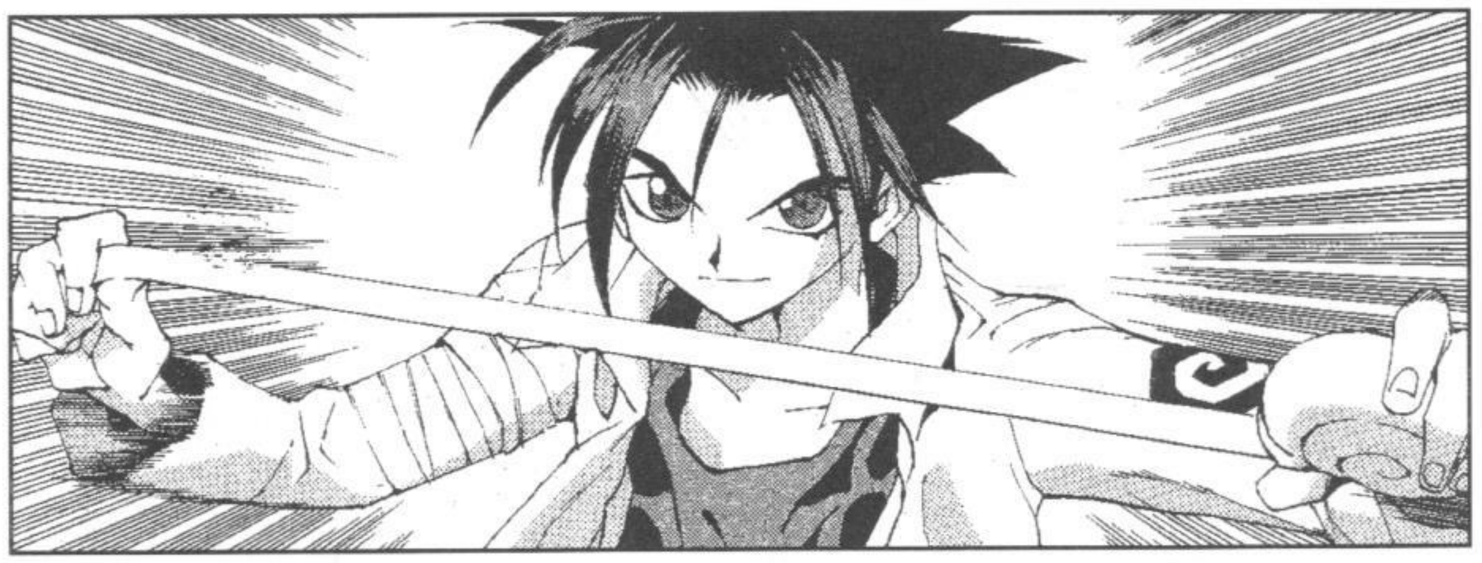
JING



Este es uno de esos avances que te gusta hacer, porque se trata de una obra que nos gusta a todos y que hemos apoyado desde el principio. Se trata, naturalmente, de Jing. El autor, Yuichi Kumakura, es un desconocido total, que no tiene ningún otro manga conocido. Pero de momento, contentémonos con que Jing, el rey de los ladrones se publique en la revista *Comic Bon Bon,* de Kodansha.

El primer tankoubon, el que va a publicarse de momento, consta de cuatro capítulos. El primero de ellos, el más extenso, es autoconclusivo y sirve para presentar a los dos protagonistas: Jing, alias el rey de los ladrones, y su inseparable mascota Kirsch, que es el pajarraco feo ese que debeis estar viendo en algunas imágenes. Al parecer, la única ocupación de los protagonistas es vagabundear de ciudad en ciudad por el fascinante mundo creado por Yuichi Kumakuro, y eso es exactamente lo que están haciendo la primera vez que tomamos contacto con ellos. A bordo de una especie de barco pirata que avanza por el desierto arrastrado por una ballena de arena (habéis leído bien) llegan a la ciudad de los ladrones. ¿Sabéis lo de "Dios los cría y ellos se juntan"? Pues una vez allí, se asocian con la banda de malhechores local, unos impresentables comandados por Vodka. El objetivo de esta "alianza" es conseguir asaltar la torre de Cognac (se ve que a Yuichi le va el tema etílico), pues se supone que en lo alto de la torre hay almacenados suculentos tesoros. Vodka y su cuadrilla deciden desoír los planes de Jing acerca de cómo conseguir su objetivo, y ponen en práctica los suyos propios, que invariablemente acaban mal (llega un momento en el que los pobres te recuerdan al pobre coyote de la *Warner*). Al final, Jing pone su plan en marcha, que es el que funciona (claro, es el prota), gracias a la "colaboración" de Kirsch, una dragona, y su huevo recién puesto. Una vez en la torre, y tras derrotar al terrible golem que protegía a Cognac, descubren que el dueño de la torre, además de almacenar tesoros, tenía prisionera a... ¡bueno, no querréis que os lo cuente todo, ¿no?!

Los capítulos segundo y tercero conforman otra historia autoconclusiva en la que Jing va a parar a Blue Hawaii, un pueblo costero que está aterrorizado por las inquietantes apariciones de un siniestro barco fantasma. El prota tendrá que ayudar a Rose, la sheriff del lugar, a averiguar lo que pasa. Van a los muelles, y tras deshacerse de una criatura que parece recién salida de *Pesadilla antes de Navidad,* le afanan su lancha motora (de diseño cuanto menos exótico: está construida con huesos y madera) y parten mar adentro.



Todo el tankoubon está repleto de textos escritos en romanji (nuestro alfabeto, vaya): carteles, muchas onomatopeyas e incluso alguna que otra frase de los protagonistas.

JING

El protagonista de *Jing el rey de los ladrones* es un ladrón llamado Jing. Qué cosas, ¿no?

KIRSCH

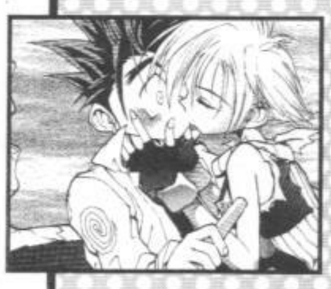
Este desgarbado pájaro parlanchín al que le gustan demasiado las mujeres, además de ser el mejor amigo de Jing es su mejor arma.

Jing, 1998©Yuichi Kumakura, Kodansha

FÍJATE, FÍJATE...

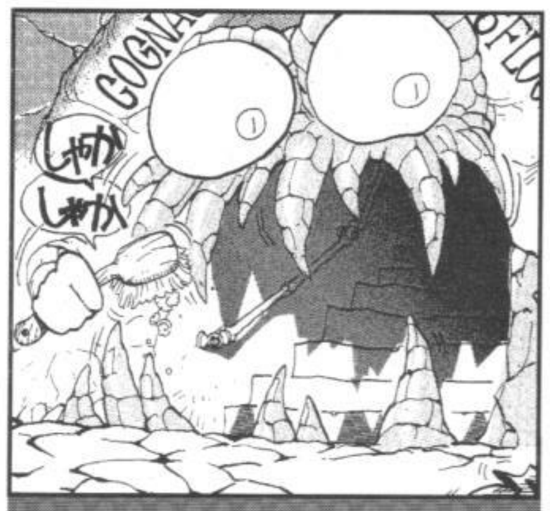
Jing no suele perder la compostura, pero no puede decirse lo mismo de su mascota/amigo/arma.

Aparte de con Kirsch, Jing también sabe luchar con su cuchillo retráctil, aunque no siempre le es útil.



No todo van a ser luchas y cachondeo, también hay tiempo para los momentos tiernos...

Sin lugar a dudas el autor es fan de Tim Burton, algunos escenarios parecen sacados de sus películas, y en el cuarto tomo Jing lucha contra Batman.



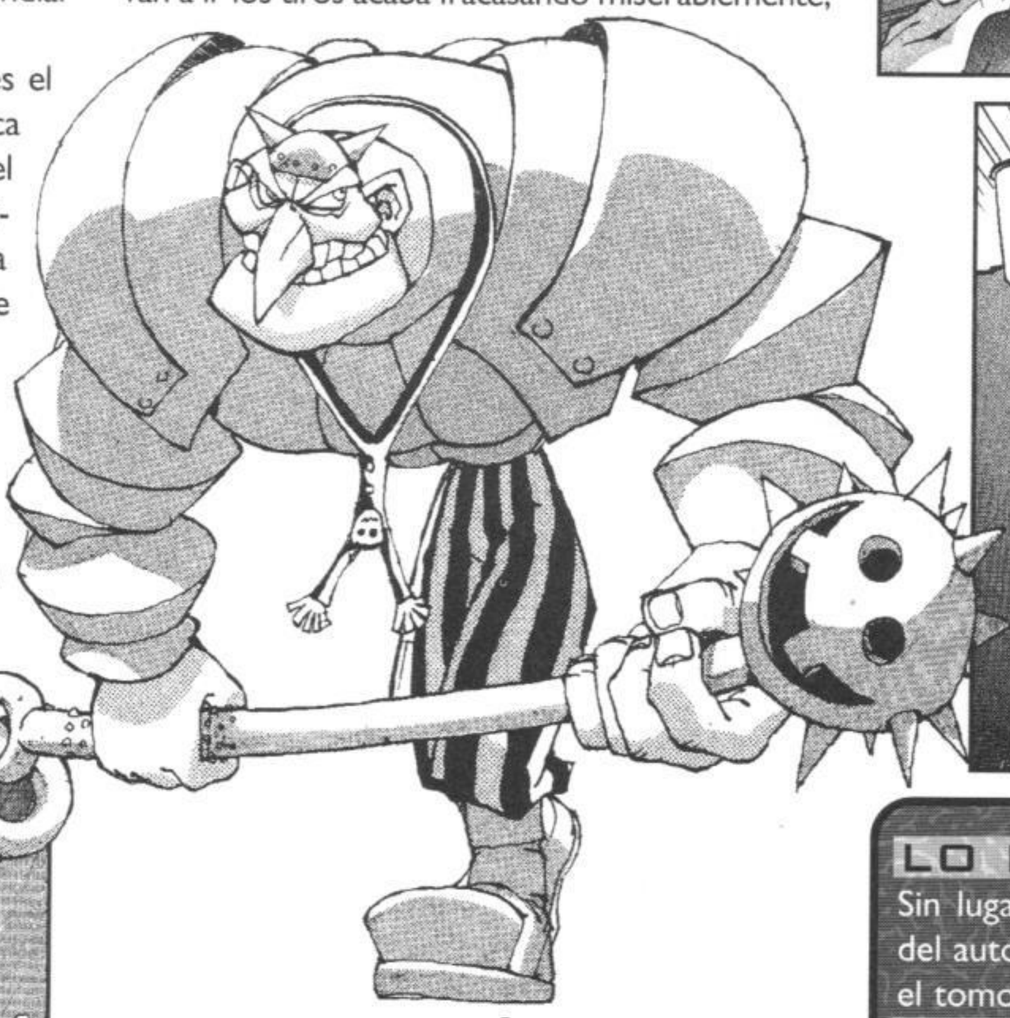
Las cuevas con la entrada repleta de dientes no son muy originales, pero... ¿habíais visto alguna vez a alguna lavárselos? *Jing* está repleto de detalles simpáticos como ése, sólo por eso merece la pena comprárselo.

Una vez allí consiguen avistar el barco, que de fantasma nada, es real como la caída del pelo. Tras luchar contra el ancla del barco y conseguir que no los devore (sí, nuevamente habéis leído bien) consiguen colarse en el interior por uno de los agujeros del casco, y descubren sorprendidos que dentro hay un megacasino que nada tiene que envidiar a los de Las Vegas...

El cuarto y último capítulo del tankoubon es el primero de una historia más larga, que abarca tres capítulos más y concluye a mediados del segundo tomo, y donde se narran las aventuras de Jing en Adonis, la ciudad obsesionada por el tiempo. En el capítulo de este tomo se explica la llegada de los protagonistas a la ciudad. El primer incidente se produce con los inflexibles guardianes de la puerta, que no los dejan pasar porque es tarde. Superado ese contratiempo, Jing y Kirsch se dan un garbeo por la ciudad yendo a parar a una plaza en la que se está a punto de cometer una ejecución. Evidentemente los protas no van a dejar que eso suceda (más que nada porque la víctima es una chica muy mona), así que se vuelve a armar jarana, y más cuando se entera el Maestro Relojero, que es el que dirige el cotarro en Adonis, y se presenta allí para enseñarle modales a Jing...

En los cinco tomos publicados hasta la fecha todas las historias siguen el mismo esquema: Jing llega a una ciudad o lugar más o menos extraño, dependiendo de lo inspirado que esté el autor (o de lo que haya fumado). Una vez allí rescata/ayuda a la chica de turno, vence a "los malos" y se va tan fresco como llegó, eso sí, habiendo afanado algo, preferentemente bastante valioso. Pues bien, a pesar de esta aparente rigidez, las historias consiguen algo increíble: ¡que nunca sepas lo que va a pasar en la página siguiente! Su imaginación es tan grande, que cualquier intento de averiguar por dónde van a ir los tiros acaba fracasando miserablemente, y te has de conformar con bajar las defensas y disfrutar del espéctaculo (siempre agradable) de una imaginación absolutamente desbocada, y en todas sus facetas, porque impregna los guiones, los dibujos, los diseños de personajes, escenarios, objetos, etc... Todo, realmente todo. Es uno de los mangas más "de autor" que he visto nunca, muy personal y original, sin embargo nada pedante o pretencioso: sólo busca entretener, y lo consigue de sobras. En serio, no sé si os he convencido o qué, pero a mí me encanta. De hecho, es el único manga que me compro en japonés. *Jing* merece una buena acogida por nuestra parte... y nosotros nos merecemos de vez en cuando buenas obras como *Jing*.

Como siempre, vosotros tenéis la última palabra. Pero como no os lo compréis, os voy a matar: tengo acceso al *Moshi Moshi* y sé vuestras direcciones.



FICHA TÉCNICA

TÍTULO:
JING
AUTOR:
JUICHI KUMAKURA
EDITORIAL:
KODANSHA
AÑO:
1998

LO MEJOR

Sin lugar a dudas, la imaginación y fantasía del autor: le sobra a patadas y se pasa todo el tomo demostrándolo.

LO PEOR

La tinta, por decir algo. Es un poquillo descuidada y guarrindonga, pero la verdad es que le va como anillo al dedo a la historia.

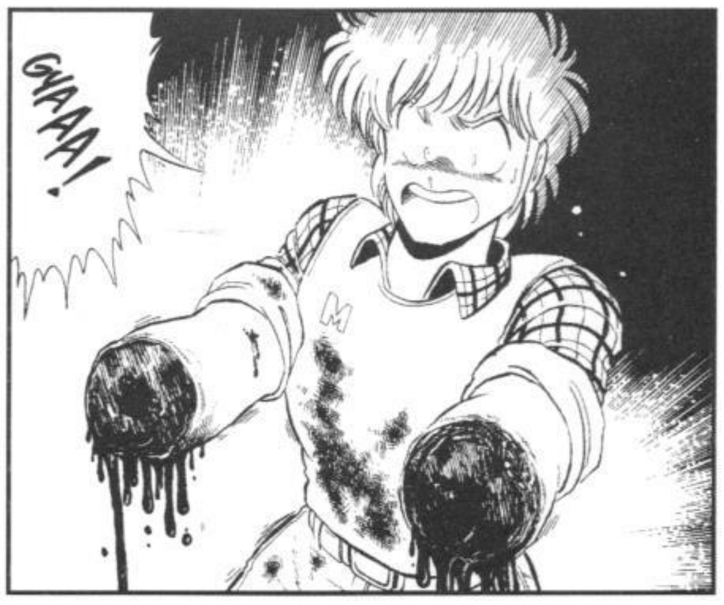
CURIOSIDADES

En la edición japonesa, son bastante inquietos: en cada tankoubon cambian el diseño de la contraportada, del índice y de las solapas. ¡Cada número es una sorpresa!

por Annabelle Petit

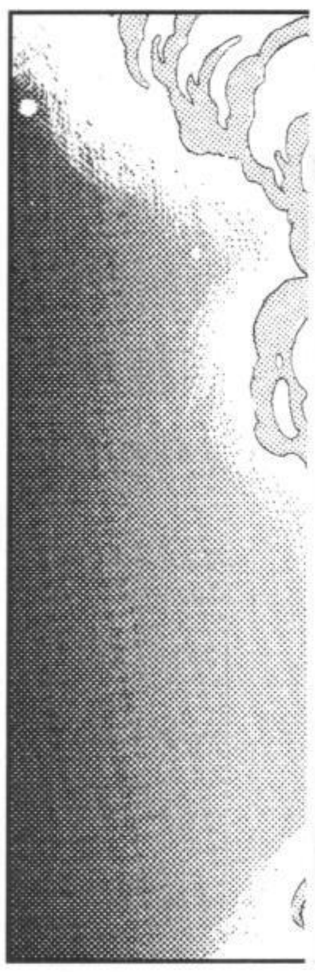
OUTLANDERS

Una invasión extraterrestre. Enormes naves destruyendo islas enteras. Grandes Monstruos destrozando ciudades a su paso. Un grupo de influencia oculto al público (el Shadow Cabinet) manipulando gobiernos para prepararse a luchar contra los aliens. ¿Verdad que os suena a una mezcla entre películas de Roland Emmerich y *Expediente X*? , pues no, se trata de *Outlanders*, un manga anterior a los *Independence Day* o los *Godzilla* de turno. Bromas aparte hay que reconocer que Johji Manabe, el creador de *Outlanders*, sabe como construir argumentos populares para sus mangas. Manabe es uno de esos autores todo terreno capaz de sacarle punta a cualquier idea. No es un autor genial, no es el mejor dibujante, pero es un profesional en el arte de contar historias y sus obras suelen pasar con nota el examen al que le someten sus lectores. *Outlanders* fue la obra que encumbró a Manabe entre los fans americanos y durante mucho tiempo fue una de las obras que más reclamaba un sector de los aficionados españoles que habían tenido acceso a esa edición americana y que se habían enamorado de la obra. La espera ha sido larga pero la edición de *Drakuun* hace unos meses y ahora la de *Outlanders*, han corregido una anomalía histórica que había impedido que los trabajos de Manabe llegaran a España.



Outlanders, 1998©Jhoji Manabe, Kadokawa Shoten Publishing corp.

Outlanders está a medio camino entre la soap opera y la space opera. Es una historia con una especie de triángulo amoroso en medio de una invasión de lo que, de entrada parecen extraterrestres. Y digo de entrada porque a primeras de cambio se descubre que los supuestos invasores, las tropas del Imperio Evasculeser, se autoproclaman los verdaderos propietarios del planeta. Se supone que sus ancestros habitaron la Tierra, su planeta madre, provincia de los dioses de la creación, siempre según los Evasculesersianos (¿se dirá así?). Y claro, ahora han decidido volver y se lo encuentran infestado de mediocres seres humanos por todas partes. El problema es que , al ser una especie de planeta sagrado no se les permite luchar en él así como así y la avanzadilla de la posible invasión se lo toma con calma y sólo destruye algunos edificios y poca cosa más. Pero una de las componentes de esa avanzadilla es la princesa Klam, una chica rebelde y con cuernos que no parece muy dispuesta a perderse el espectáculo que se desarrolla en la superficie. Con lo que no contaba Klam, una guerrera de tomo y lomo, es que se encontraría con Tetsuya Wakatsuki, un fotógrafo de lo más anodino, y que este le ganaría en combate, aunque fuera tropezando. Para Klam, acostumbrada a ganar siempre, es una afrenta difícil de tolerar y se ve obligada a volver a la Tierra para vengarse. Tanto viaje no autorizado al planeta no pasa desapercibido y Progresso, el "director" de la invasión, empieza a ponerse nervioso. El nerviosismo se contagia al Emperador (por eso es un imperio) y mandan a Batia Buretin Rou, otra guerrera de armas tomar y amiga de Klam para convencerla de que regrese a casa y se deje de tonterías. Pero Klam a vuelto a la Tierra y a Batia



Las armas más poderosas del arsenal del imperio Evasculeser son las bio naves. Enormes navios espaciales de enorme poder destructivo.

AKI OKAZAWA

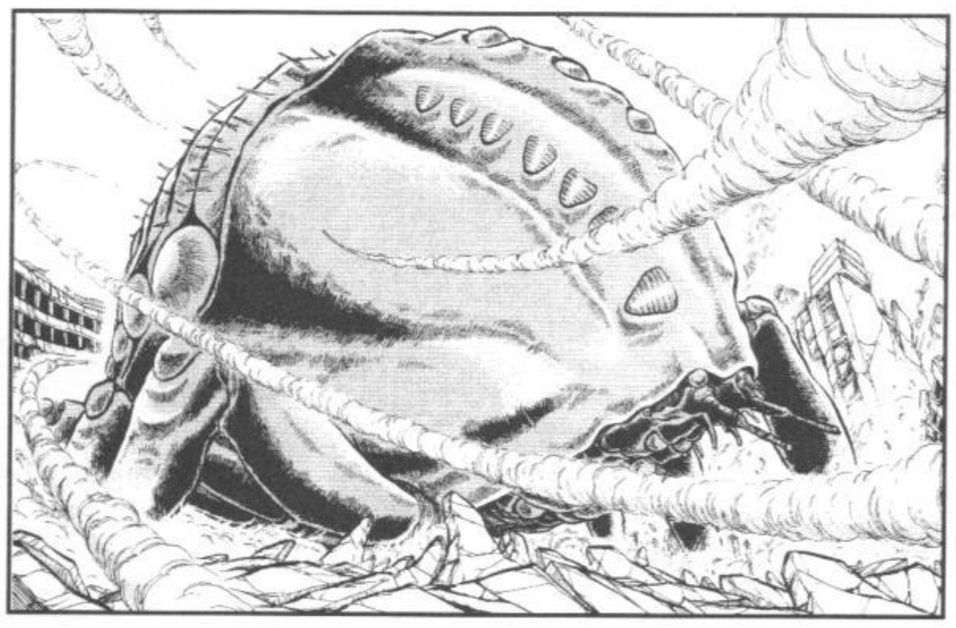
Es la jefa de Tetsuya en el periódico Toa y tiene una teoría acerca de un supuesto complot de un grupo oculto con influencia política.

KLAM

Princesa del imperio y guerrera. Su curiosidad y su poca paciencia acabará por afectar al curso de la guerra.

TETSUYA

Fotógrafo del periódico Toa y "persona normal" que se verá involucrado en una guerra interestelar.

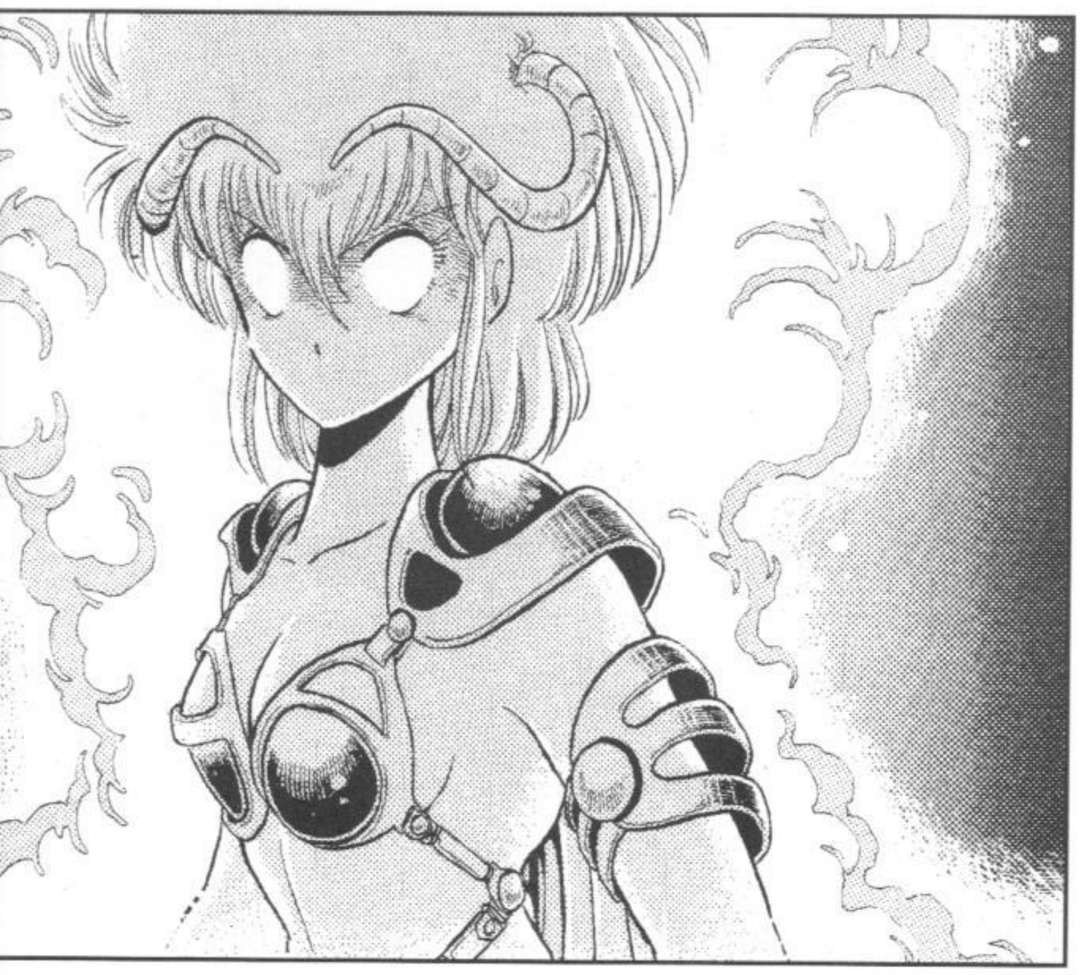


no le queda más remedio que saltarse también la prohibición y lanzarse en por de Klam en la Tierra. El encuentro de Batia con el planeta es... Digamos que "explosivo" y la situación adquiere tintes dramáticos. Para redondear la historia tendremos complots, una periodista muy curiosa llamada Aki Okazawa, un montón de militares y mucha, muchísima acción.

La verdad es que poco más de lo que tiene se le puede pedir a *Outlanders*. Los diseños de Manabe, al menos los de la bio naves del imperio, son impresionantes, la historia es altamente adictiva con un ritmo muy logrado, los personajes son "encantadores" y, en general, se puede decir que *Outlanders* es un manga muy logrado y divertido. Eso sí, no busquéis grandes reflexiones de tipo filosófico, Manabe sólo pretende entretener y lo consigue con mucho oficio. La verdad es que no está nada mal si tenemos en cuenta algunos de los peñazos que se han editado últimamente. De todas formas en Planeta están a la espera de ver como reacciona el público ante las dos obras publicadas (o en publicación), es decir *Drakuun* y *Outlanders*, para plantearse si se edita alguna cosa más. Así que, como siempre vosotros (o nosotros, los lectores) tenéis la última palabra. Escribid como locos a Planeta y opinad sobre el trabajo de Manabe. Bueno, en realidad lo ideal es que opinéis sobre todo lo que se publica. Si escribiéramos más a las editoriales se conocería mejor la opinión de los aficionados.

Para acabar señalaros que la edición de Planeta-DeAgostini tendrá 14 números de entre 96 y 104 páginas en el formato Biblioteca Manga. En la edición se incluirán dos historias cortas que venían en la edición japonesa, *Outlanders Gaiden* y *Outlanders Epilogue* pero no se incluirán las historias de complemento que aparecían en las recopilaciones americanas. La fecha prevista para que salga al mercado el número uno es septiembre y el precio será un poco superior al habitual en la Biblioteca Manga, costará 625 ptas el ejemplar. La explicación oficial es que así aseguran que se puedan editar los 14 números. Vamos, que se supone que es prácticamente imposible que cierren la serie y que se publicará íntegra. Crucemos los dedos.

El ejército de defensa de la Tierra no sirve de nada contra las bio naves del imperio y sus escudos de protección. La primera oleada es arrasadora.



BATIA

Amiga de Klam y la responsable de intentar que esta regrese al lado del emperador. Su primera misión de "rescate" acabará en desastre.

LO MEJOR

El ritmo y la agilidad de la historia además del carisma de los personajes. Manabe es muy eficaz construyendo tanto argumentos como personalidades

LO PEOR

El estilo de dibujo no es excesivamente moderno. Manabe es eficaz pero en ocasiones resulta poco espectacular.

CURIOSIDADES

Fue uno de los primeros grandes éxitos que el Estudio Proteus (una especie de Estudio Phoenix) produjo para Dark Horse.

FICHA TÉCNICA

TÍTULO:
OUTLANDERS
AUTOR:
JOHJI MANABE
EDITORIAL:
HAKUSENSHA
AÑO:
1989

Por Eduardo Pérez

LECHE EXPLOSIVA

La editorial Norma ya tiene un gran surtido de publicaciones para adultos de mangas eróticos. Para ir entrando en situación aclararemos que la mitad de estos productos no destacan por su dibujo elegante, y la otra mitad poseen un argumento facilón y poco original. Según mi opinión, aparte de U-Jin, o *Dragon Pink*, de Itoyoko, es un todoterreno de este género. Combina la fantasía heroica con relaciones sexuales dignas de semidioses y musas insaciables. De todas maneras, estamos hablando de mangas eróticos dirigidos a chicos, olvidando un sector del público potencial para explorar. Pero, ¿por qué se molestaría un editor español en ignorar un producto que funciona? ¿Será que no hay demanda femenina?

A lo que íbamos, los de Norma han decidido no decepcionar a sus lectores y añadir un título más del mismo Itoyoko (ovbiamente es un pseudónimo). *Bakuretsu Gyunyu* era el título original que salió bajo el sello de la editorial Fujimi.

Esta vez, la historia se centra en un entorno urbano y cosmopolita con toques exóticos.

Para quien no tenga presente a este reconocido autor, le informamos que se desenvuelve con un dibujo estilizado, efectista y a ratos un poquito simple. Vamos, que lo englobaríamos dentro de la peña de Kaori Asano (*Vanity Angel*), Hiroyuki Utatane (*Tentaciones, Lythis, Seraphic Feather*) y Makoto Fujisaki (*Caliente Nagi*). Nos encontramos ante un cómic sin pretensiones, sin sexo retorcido y macabro. Incluso tiene ramalazos de comics eróticos clásicos (si es que alguien entiene de cultura erótica). Tampoco le exigimos mucho al guión, que al menos se vislumbra entre polvo y polvo. Además, los encuentros ardientes entre los protagonistas se van alternando entre chico-chica y chica-chica. Pero decididamente, Itoyoko ofrece chicas bisexuales practicantes hasta la médula.

Leche explosiva es el título calenturiento y que además es la traducción literal. Es más, lo encontramos sumamente adecuado, gracias a todo los contenidos picantes que se le pueden atribuir a la palabra leche. Y para postre da la casualidad que una de las protagonistas, la más ninfómana de todas, es la presidenta y dueña de la em-

KARIN
Es una adolescente, hija de un empleado de la empresa de Eva Milk, con la que mantiene relaciones forzadas, pero encontrará su verdadera media naranja a través de Eva.

SHIVA
Es hijo de la familia real árabe. Aunque estaba convencido de estar enamorado de Eva, más tarde se encapricha de Karin.

EVA MILK
Dueña y directora de la empresa láctea más importante de la Tierra. Su defecto es que no puede evitar manipular, forzar, excitar y "coitar" con todo bicho viviente que se le cruze.

presa láctea más importante, la Milk Corporation, que tiene sucursales distribuidas por todo el planeta.

Todo el follón empieza cuando Eva Milk, la mujer en cuestión, se presenta en casa de Karin para instalarse provisionalmente. Aparte de amenazarle con enviar a su padre, que es uno de los jefes de una sucursal de la compañía, al paro, se dedica a humillarla. Desde luego Karin, que no es más que una estudiante quinceañera, no está de acuerdo con que una extraña se dedique a darle órdenes y menos en su propia casa. Pero Eva, que tiene un personalidad dominante, recurre al viejo truco de convencerla con roces estimulantes en zonas erógenas para convertirla en un objeto sexual más de su colección. Finalmente, Karin accede sumisamente a todos los caprichos sexuales de Eva: se viste como una criada, se deja meter mano cada dos por tres, hace novillos en la escuela, y aprende todas las técnicas gimnásticas de la lengua.

Aona, una compañera de clase de Karin, decide averiguar el por qué de sus faltas en estos últimos días y cae en las redes de Eva. Y vuelta a empezar. Sin embargo, Aona descubre que disfruta enormemente con los encantos de Eva y no duda en repetir.

Casualmente, la casa de Karin se convierte en el picadero oficial cuando entra en escena Shiva. Éste se presenta como amigo íntimo de Eva Milk ante Karin, que le suelta toda la mierda que lleva dentro por culpa del chantaje. El impulsivo y atolondrado Shiva, ofendido por los insultos de Karin, la obliga a entrar en razón desnudándola y violándola. Nunca diríais que Shiva es, en realidad, el principe heredero de la familia real de Arabia.

Después de tan instructivo comportamiento, Shiva se arrepiente de haberla desvirgado y intenta sin exito consolar a Karin. Desde entonces Shiva y Karin no logran tener una buena relación, hasta que un grupo terrorista se cruza con ellos. Un buen día Eva recibe una nota revelándole que un par de amigos suyos han sido secuestrados. Y en efecto, Shiva y Karin habían sido sorprendidos en medio de una de sus discusiones para convertirse en rehenes. Si quiere rescatar a sus amigos de tan despiadado destino tendrá que usar todo el poder de su empresa láctea.

Al ver lo mal que pinta la situación para Karin, Shiva se olvida de todas las tonterías del pasado y defiende atropelladamente la honra de Karin. Es decir, los matones acaban pegándole una paliza. Y hasta aquí puedo leer.

Este manga no deja de ser un producto de entretenimiento de ocio y horas perdidas. Para qué buscarle tres pies al gato si lo que importa son las páginas más humedas con cuerpos sudorosos y disfraces de mayordomos. Todo el resto es anecdótico. Incluso los guiños de los personajes que no paran de tomar té ... con leche y café ... con leche también.

Si eres un fan de la obra de Itoyoko no te pierdas *Leche explosiva*. Y sino quédate con las bonitas portadillas y las orgias "a toda leche" de páginas enteras.

AONA

Esta chica es compañera de estudios de Karin. Junto a Eva descubre el destino de su vida: ser su más sumisa esclava.

LO MEJOR

El sueño erótico de Karin, donde se descubre su auténtico subconsciente pervertido.

LO PEOR

El vestidito que le ponen a Karin de criada. Demasiado poco sexy.

CURIOSIDADES

Las cantidades industriales de líquidos que rebosan por todas escenas: leche, agua, sudor y otros muchos más.

FICHA TÉCNICA

TÍTULO ORIGINAL:
BAKURETSU GYUNYU
AUTOR:
ITOYOKO
EDITORIAL:
FUJIMI
AÑO:
1998

I JORNADAS DE MANGA Y ANIME DE MADRID

10, 11 y 12 de JULIO 1998

ORGANIZA:

TOMODACHI

Asociación Cultural Juvenil para el Cómic, la Animación y la Cultura Juvenil de Japón

EN COLABORACIÓN CON:

CONCEJALIA DE JUVENTUD
AYUNTAMIENTO DE GETAFE

PATROCINAN:

LIBRERÍA CASTILLO - GETAFE -

NURIA PERIS 98

OTAKULAND
DISTRIBUCIONES, S.L.
Tfno.: 91 479 32 25. Fax: 91 479 20 16

CENTRO CÍVICO CERRO BUENA VISTA. AVDA. VEREDA DEL CAMUERZO S/N. SECTOR III. GETAFE - MADRID -

TANKOUBON

Para la sección de este mes hemos escogido otro de los mangas de la revista *Afternoon*, de Kodansha, y dos shojos, uno que ya es un clásico, *Fushigi Yuugi,* que para más inri acaba de aparecer en el mercado francés y otro shojo más desconocido, que va de sirenas y amores adolescentes. Para que leáis en la playa.

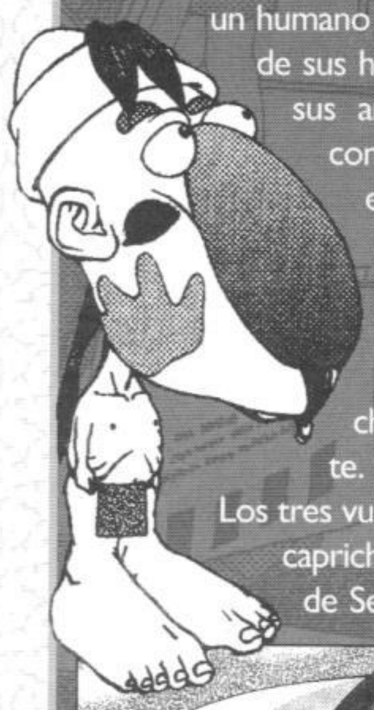
Los ISBN son:
***SOUVENIR DEMI ENTOMOLOGIQUES* ISBN 4-06-321065-0, *UMI KITA KARA TENSHI* ISBN 4-08-856043-4**
***FUSHIGI YUUGI* ISBN 2-912628-17-2.**

SOUVENIR DEMI ENTOMOLOGIQUES, (Kodansha).

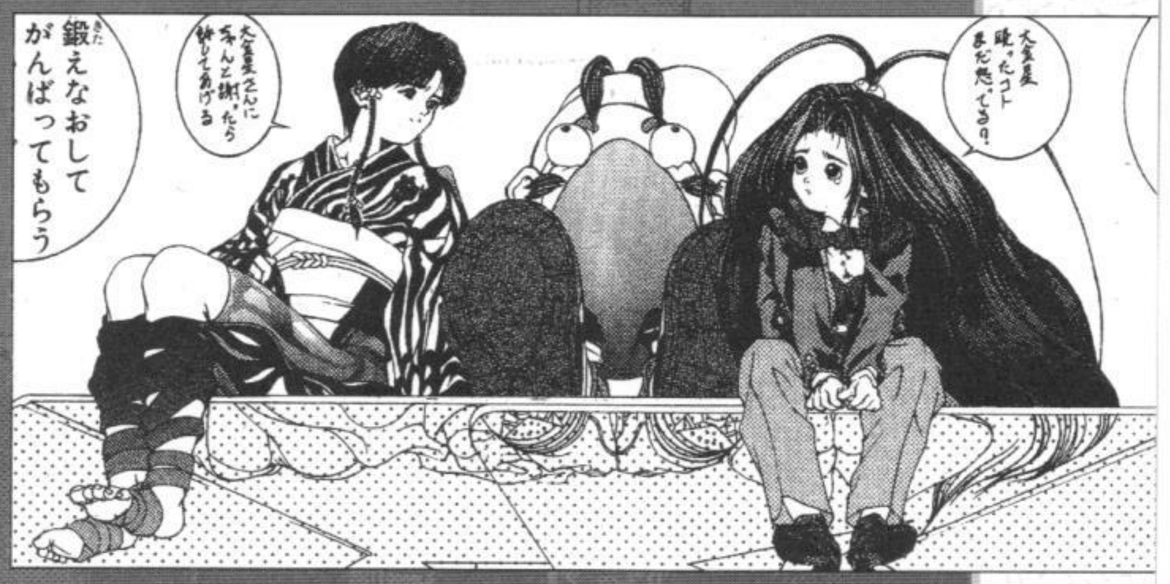
por Minami

¿Habeis visto *El cuchitril de Joe*? Es una película un poco extraña, en la que el protagonista alquila un piso en Nueva York que está lleno de cucarachas que están súper felices con el nuevo inquilino porque es un desastre, no limpia... y a ellas ya les va bien.

Pues el manga que comentamos este mes es una especie de cruce entre *El cuchitril de Joe* y *Video Girl Ai*. ¿Mande? Sí, ahora explico por qué he sacado una conclusión tan extraña. En primer lugar, tenemos a un chico de 20 años, estudiante de universidad que vive solo en un piso de la ciudad. Hasta aquí, correcto, ¿no?. Pero en eso que un par de encantadoras insectos-humanoides y bicho más o menos humanoied pero muy muy feo que viven en la basura han sido seleccionadas por la Gran Asamblea de Insectos para que se vayan a vivir con un humano para saber más de su vida y de sus hábitos, que se conviertan en sus amigos: un experimento de convivencia, al fin y al cabo. Los escogidos para hacerse amigos de un humano son Kaburi, Nami y Kinboshi, un escarabajo, una mariposa y un daikinboshi, una cucaracha japonesa respectivamente.



Los tres vuelan hacia la ciudad y por un capricho de Kaburi escogen la casa de Sekuto Koike, el protagonista, que después de flipar varios minutos con sus nuevos compañeros de piso lo acepta más o menos bien... por lo menos no son demasiado ruidosos y en el contrato de su piso no dice nada acerca de no poder cuidar a unos insectos. Se los lleva a los baños públicos, de paseo, les tapa con tiritas para que no tengan frío y demás escenas curiosas que consiguen que sea un manga entretenido. No sólo disfrutas con las payasadas de los insectos, sino también de las de sus amigos/enemigos con los que se encuentran en la ciudad, mientras Sekuto se divierte a más no poder con estos colegas tan especiales.



El paralelismo con la obra de Katsura no se limita a lo de que unas chicas extrañas y preciosas acaben en tu casa (independientemente de su tamaño y de su origen), sino que el dibujo del autor, Mori Tadatoshi, tiene ciertos puntos en común con el del creador de Video Girl. No podemos decir que el estilo sea realista, al menos si hablamos en términos generales, pero cuando el autor se lo curra es capaz de crear unas caras muy expresivas y detalladas. Lo malo es que la calidad del dibujo va dando saltos, pasas de páginas detalladísimas a otras no tan trabajadas y lo peor es que a veces es demasiado evidente.

Pero dejando el apartado técnico, este *Souvenir demi entomologiques* (título inspirado donde los haya) es un manga curioso, rarillo, de esos que te apetece seguir leyendo más que nada para ver cómo se lo monta el autor para que la cosa evolucione, y por qué ha creado una relación especial entre Sekuto y Kaburi si hay detalles como su incompatibilidad estructural, su tamaño y su especie que imposibilitan cualquier tipo de relación que no sea el amor platónico. Este mismo mes el autor ha reemprendido la historia en la prestigiosa *Afternoon* de Kodansha (sí, la revista de las cosas raras), pero por lo pronto no logramos saber qué ha pasado exactamente desde el último tomo que tenemos hasta ahora. Las protagonistas siguen siendo las mismas, pero ahora están en el bosque, no en casa de Sekuto, y como tampoco dan ninguna pista sobre qué narices ha pasado tendremos que esperar a que publiquen algo más de material y publiquen el próximo tomo. En resumen, se trata de un manga tierno, sensible, con escenas muy bien retratadas de la vida cotidiana en Japón e ideal si os gustan los insectos.

Souvenir demi entomologiques, 1998 ©Mori Tadatoshi, Kodansha.

UMI KITA KARA TENSHI, (Hakusensha).

por Javier Escajedo

El shojo manga del mes nos viene esta vez de la mano de la prestigiosa editorial Hakusensha, dentro de su línea de publicación *Ribon Mascot Comics*, la misma que en su día publicó las obras de autoras como Motto Hagio y Saki Hiwatari.

Umi Kara Kita Tenshi nos cuenta la historia de Shota, un joven estudiante que lleva tiempo carteándose con Ruka, una joven que no ha visto nunca. Pero Shota ha conseguido citarse con la joven por simple curiosidad, ya que no le ha dado mucha importancia a su relación. Shota se extraña de haber quedado bastante tarde en la playa, pero aún así decide ir en parte para satisfacer su curiosidad. Mientras espera, un golpe brusco de una ola hace que el joven sea arrastrado por la corriente, pero es salvado por Ruka. Huyendo del acoso de un monstruo marino, Shota lleva a la joven a su casa, donde él y su abuelo, un viejo sacerdote, se dan cuenta de que la muchacha es en realidad una joven sirena.

Shota está bastante confuso, y no quiere volver a ver a Ruka, pero la joven no ha aprendido muy bien el idioma humano, así que cuando éste rechaza darle la mano, Ruka entiende que el joven le acaba de proponer matrimonio, cosa que le hace muy feliz y acepta encantada. Shota intenta hacerle comprender a la joven que no la quiere y que todo ha sido un malentendido, pero no hay forma de hacer entrar en razón a una Ruka emocionada, por lo que Shota está en un gran problema. Shota está en realidad enamorado de Mizuki, una amiga de su hermana que va a su mismo instituto, por lo que la intromisión en su vida de Ruka puede complicarle las cosas de mala manera, ya que la joven ha decidido quedarse a vivir con Shota y su abuelo, y acudir al mismo instituto que su "futuro marido". Por si fuese poco, la accesibilidad de Ruka al mundo de los humanos es total, ya que, gracias a una sustancia especial, la sirena puede caminar por el mundo normalmente con dos piernas.

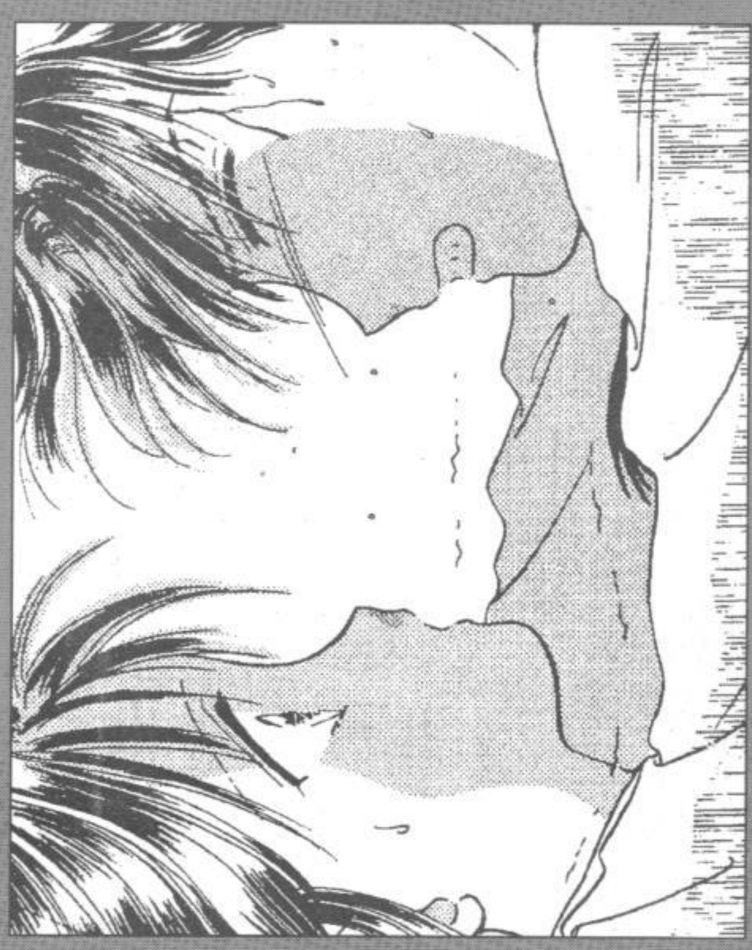
Además, el delfín mascota de Ruka también se ha transformado en humano, al no querer abandonar a la sirena a merced del mundo de los humanos.

En el instituto, Shota es la envidia de todo el mundo, ya que Ruka se ha dedicado a comunicar la noticia de su compromiso a todo

FUSHIGI YUUGI, (Tonkam).

por Ainoa Amperio

Editado en Francia, por Tonkam, Fushigi Yuugi es uno de los shojos de los que se oye hablar muchas veces antes de leerlo, por lo que resulta francamente complicado que respondan a las expectativas generadas una vez se tiene el producto entre manos en una lengua comprensible. Fushigi Yuugi (juegos extraños) es la historia de Miaka, una estudiante inocente y alocada que se ve transportada a otro mundo a través de las páginas de un libro mágico. En el país de Konan, encontrará un destino que cumplir, un romance geométrico entre el emperador, Hotohori, y un buscavidas, Tamahome, que no tiene mucho misterio porque está claro a quién prefiere ella, y la posibilidad de vivir experiencias que harán que Miaka salga de la aventura como una persona diferente.



La autora, Yuu Watase, declara en uno de los laterales de página que llevaba poco tiempo como profesional, apenas dos años, al empezar la obra que la llevó a la fama; quizá por eso, al leer los primeros tomos todo resulta un tanto confuso. La narración gráfica brilla por su ausencia, y la autora tiene más bien pocos recursos: se limita a dibujar bonitas viñetas y planos a veces extraños, a explicar el argumento íntegramente en los textos y a reflejar la emoción en las imágenes y, en realidad, sólo consigue hacernos partícipes de la historia con los apartes humorísticos. El resultado es que, como manga, la lectura de Fushigi Yuugi es difícil de seguir e incluso decepciona; el

Fushigi Yuugi, 1998©Yuu Watase Shogakukan

bicho viviente, cosa que le provoca mas de un quebradero de cabeza a Shota. Por si todo esto fuera poco, en su primer día en el instituto una bruja del mar quiere cazar a Ruka, pero instintivamente el joven acaba salvándola. Sin embargo, el joven aún quiere a Mizuki, y cuando la joven le pide salir con ella, él acepta encantado olvidándose de Ruka. La sirena les observa a la pareja, y siente un terrible dolor al comprobar que su querido Shota es muy feliz al lado de Mizuki. Para acabar de complicar la vida del pobre Shota, hace acto de presencia Shisui, el ex-novio de Ruka, que ha venido para averiguar por qué la sirena ha abandonado el mundo marino. Cuando Shota intenta explicar sus verdaderos sentimientos a la sirena, aparece la hermana del joven, informándole que algo terrible le ha sucedido a su abuelo.

Así concluye el primer número, que trae como complemento la historia *El sandwich de las 21 horas*. En ella, Tsuna, una joven estudiante de secundaria, está enamorada de su primo Sakki. Éste le ha regalado una pequeña lámpara, al estilo de la lámpara de Aladino. Sorprendentemente, de la lámpara surge Ranpu, un joven genio que quiere ayudar a Tsuna. Aunque Sakki sale con varias de las chicas del instituto, Ranpu consigue que la pareja se reúna y confiesen sus sentimientos mutuos. Tras reunir a la pareja, Ranpu se transforma en un ser humano para poder estar con sus nuevos amigos.

Umi Kara Kita Tenshi es obra de Jun Hasegawa, una autora desconocida en nuestro país, pero que ha publicado bastantes obras, como *Usagui supurinbu* dentro de la línea *Ribon Mascot Comics*, la misma que publicó *Please Save My Earth*. El dibujo de Jun Hasegawa está bastante trabajado, acorde con la historia y género, y su estilo recuerda mucho al de otra gran autora de shôjo manga, Wataru Yoshizumi, la creadora de *Marmalade Boy*, aunque Hasegawa inculca a la historia algunos ápices de humor que tal vez sobran. Sin embargo la historia acaba de empezar, y tal vez sea demasiado pronto para intentar valorarla con detenimiento, porque podríamos caer en el error de malinterpretar en sí todo el esquema de la obra. *Umi Kara Kita Tenshi* es una obra que no decepcionará a los seguidores del shôjo, pero que para el público en general no puede tener ningún interés en especial. Es una verdadera lástima que aquí no se vaya a publicar, pero este tipo de productos no cuajarán nunca en el mercado español.

anime, donde la acción es forzosamente mucho más directa y lineal, resulta más interesante.

En cuanto a la trama, Miaka, en el papel de sacerdotisa de Suzaku, debe reunir a las siete estrellas para defender el reino de Konan de un peligro inminente, que parece ser que será la invasión del vecino país de Kuto, liderado por alguien inesperado. Está por ver si la autora podrá desarrollar la historia durante 18 largos tomos sin estirar el guión cual mantequilla; como otros shojos, ha centrado su esfuerzo en describir a los personajes implicados, principales y secundarios, con todo detalle, empezando por las medidas corporales y el grupo sanguíneo y terminando por el carácter, mientras la trama principal teórica ha quedado relegada de momento a un segundo plano. En el aspecto positivo, el estilo va mejorando poco a poco, adquiriendo soltura y espectacularidad, y los últimos tomos tienen poco que ver con el titubeante inicio. Por lo demás, la propia Yuu Watase nos va explicando su vida en los laterales de las páginas, con bastante más gracia que, por ejemplo, Naoko Takeuchi, lo que desde luego despierta la simpatía del lector.

En cuanto a la edición, las típicas manías de Tonkam: edición sin invertir, aburrida rotulación mecánica (muy difícil de leer en los laterales), reproducción bastante mala, y una novedad:onomatopeyas occidentales. Todo un detalle en un tomo que sale por 35 francos (800 ptas.), un precio muy razonable. Pero en realidad, la mejor recomendación posible es esperar a que salga algún tomo más, y leer al menos tres o cuatro de golpe. A la historia le habrá dado tiempo de empezar, y leer Fushigi Yuugi no será una experiencia tan frustrante.

El TANKOUBON del mes

NORITAKA(Kodansha)

por Brahma

Hace cosa de un año llegaron a mis manos, gracias a un amigo, unas fotocopias de un manga totalmente desconocido para mí.Se llamaba Noritaka, y me aseguraban que desde Chicho Terremoto no habría visto nada igual. Movido por la curiosidad comencé a leer…

La historia del joven Noritaka Sawamura no ha sido precisamente un camino de rosas. En la escuela elemental su existencia se había convertido en un pequeño infierno. A su imagen física poco favorecida (delgadito, débil y bajo) se unió un mote que aun le despertaba durante sus pesadillas: Caca. Sí, sus compañeros le llamaban caca desde que un día salió del baño y entró en clase diciendo en alto lo bien que le había sentado. Con pocos amigos, nulo éxito con las chicas y una imagen social que se arrastraba por el suelo, pocas cosas podían hacer que cambiase la vida del joven Noritaka Sawamura. Pero ahora el destino le ofrece una nueva oportunidad, comienza la escuela superior . Nueva gente, nuevo ambiente y un pasado oscuro totalmente olvidado. Si, definitivamente Noritaka está de buen humor, piensa comerse el mundo, no caer en los errores del pasado y… cielos, ¡esa chica de tan buen ver se sienta a su lado! y no solo no le rehuye sino que comienza a hablar con él. Se trata de Nakayama. Simpática, guapa, con un cuerpo escultural y se ha fijado en él. Hoy es un gran día, el nuevo Noritaka ha nacido.

Poco a poco los días pasan, su relación con la chica se hace cada vez más distendida incluso parece que ella se siente atraído por él. Noritaka le invita a un concierto y ella acepta. Todo marcha a la perfección hasta que un desgraciado accidente durante un partido de Baseball (la pelota acaba incrustada en la cara de Nakayama por culpa de Noritaka) hace que todo cambie repentinamente.

Con una cara seria y una mirada de desprecio Nakayama le dice: ¡detesto los débiles!. El mundo de nuestro joven héroe da vueltas y se tambalea. Ahora que parecía que nada podía salir mal todas sus esperanzas de una nueva vida se derrumban. Pero Noritaka no es de los que se dan por vencidos fácilmente. Es débil, sí, pero piensa remediarlo. Entrará en algún club deportivo como el de judo, o mejor aún, como el de boxeo. Gente fuerte, duros entrenamientos, eso es lo que él necesita.Al final de la mañana lo ha conseguido. Ser expulsado por inútil de todos y cada uno de los clubs de la escuela no es algo fácil pero él lo ha conseguido. Deambulando por la escuela, lamiéndose las heridas sin saber muy bien qué hacer ahora llega hasta un rincón poco visitado del campus. En una caseta de madera destartalada hay un club que todavía no ha visitado. Mira el cartel y lo que lee no le dice nada: Sección de Shûdo. El interior es todavía más desastroso. Desorden, suciedad, revistas guarras, un ring carcomido en una esquina. Está ya dándose la vuelta para desaparecer de ahí cuando una voz le detiene. Se trata del entrenador de la sección.Vestido de jardinero y con pintas de viejo verde no tiene pinta de ser una persona seria pero le regala a Noritaka una cinta sobre el Shûdo.

Ya en casa la introduce en el video y, tras unas secuencias pornográficas (el entrenador es la versión moderna de Mutenroshi) Noritaka aprecia la verdadera fuerza del Shûdo a plena potencia. Es entonces cuando decide dedicarse en cuerpo y alma a este deporte.

Si, vale, muy bien. Todo muy épico, muy bonito y muy... poco original. ¿Dónde está el truco? Pues que esto no es más que la introducción del manga y la parte más o menos coherente de la historia. En adelante Noritaka se convierte en un manga de artes marciales, de lucha de técnicas a cual más insuperables, de enemigos

La imagen de izquierda habla por sí misma (¿de qué me suena este tipo?) y la otra... pues eso.

Esta imagen es.... uuhhh... bueno, existe, y puede daros una buena idea de la compleja personalidad del protagonista... o no.

Noritaka, 1994©Takashi Hamori, Kodansha

Las técnicas, ataques y oponentes de Noritaka también son de lo más espectaculares.

cada vez más fuertes, de... ya claro, y este tío se cree que somos tontos y nos está intentando vender un remake de Dragon Ball ¿no? Vale, lo admito, quizá el argumento no sea lo más original que se haya visto últimamente pero es que el planteamiento de Noritaka es radicalmente distinto. Rebosa humor por todas partes. El dibujo pasa de la mayor seriedad y realismo a las caricaturas más desfasantes. Los personajes son a cual más estrambótico empezando por el propio Noritaka y seguido muy de cerca por su maestro. Al cabo de un par de tomos ya todo te da igual,el desvarío es increíble, la historia desaparece por momentos y los combates duran cientos de páginas pero a diferencia de DB y otros mangas similares el autor mantiene el nivel de humor y la frescura página tras página. Siempre se tiene la sonrisa en la boca y nunca sabes qué broma nueva va a sacarse el autor de la manga.
Pero aparte del humor he dicho que era un manga de artes marciales. Sería más correcto decir que es un manga de lucha. De lucha en general, porque el autor es un fanático de los deportes de contacto: Boxeo, Muai Tai, Judo, Kick Boxing, Sumo, Capoeira... cientos de estilos y técnicas aparecen en cada combate perfectamente aplicados y explicados. Lo que en otros mangas es una sucesión de golpes indefinidos aquí tiene su explicación y su base teórica. Hasta las técnicas estúpidas del maestro de Noritaka (ponerle a trabajar en un bar gay, disfrazarle de perro, transportar cervezas) que en un principio no tienen ni pies ni cabeza adquieren una lógica aplastante cuando se demuestra su utilidad en combate. Los homenajes y guiños a personajes y escenas famosas del mundo de la lucha también campan por sus respetos: Konishiki el sumotori, Van Damme el Kick Boxer son licencias más o menos serias pero también aparecen Rocky (ver a Noritaka corriendo hacia la puesta de sol con el "Eye of the Tiger" de fondo casi me tira de la silla de tanto reir), Mc Hammer (la tecnica "Can't Touch This" de Noritaka es demoledora), Terminator y la lista sigue.
Y para aquellos que se guíen por el dibujo Noritaka no les decepcionará en absoluto. Yo la considero una mezcla de los estilos de dos grandes maestros: Tatsuya "Golden Boy" Egawa y Tsukasa "City Hunter" Hojo. Del segundo ha adoptado el realismo de los diseños de material, de los fondos y por supuesto la voluptuosidad de formas en los personajes. Chicas macizas, de pechos rellenos y caras angelicales y chicos altos, musculosos y esculturales (bueno, sin contar a Noritaka, claro). Y del primero ha conseguido ya no igualar sino superar sus repentinos cambios de tono. Cuando los personajes se ven bajo presión (por estar sorprendidos, por estar luchando, por estar enamorados... por lo que sea) las caras se transforman en las mejores caricaturas que he visto

en un manga. Ojos saltones, labios gigantescos, dientes que salen literalmente de la boca y todo hecho en el momento preciso, sin que sobre ni falte nada. Al principio es bastante chocante pero pronto uno se acostumbra al tono desfasante de la serie.
En definitiva, Noritaka no es un manga que marcará época. Ni siquiera tiene un guión elaborado. Pero hay que valorarlo dentro del género que representa: el humor. Hace que parezca sencillo mantener la sonrisa en la cara página tras página e incluso alguna que otra carcajada. Por no hablar del conocimiento del autor sobre las artes marciales.
Cualquier aficionado a ese género encontrará un montón de referencias que le resultarán conocidas.
Hasta el día de hoy se han publicado 17 tomos en Japón. Los 13 primeros han aparecido en Francia de la mano de Glenat así que con un poco de suerte podremos verlo en España en breve

Y aquí tenemos a la adorable protagonista, la mujer por la que Noritaka intenta superarse a sí mismo.

DAVID RAMIREZ PRESENTA:

MANGAJES DEL OFICIO

HOY: ÁLVARO LÓPEZ

ASÍ ES

ASÍ SE DIBUJA

BIENVENIDOS A UN NUEVO PROGRAMA. HOY TENEMOS CON NOSOTROS A LA MITAD OSCURA DEL HI **NO TORI STUDIO**. PERO ANTES DE NADA, UNA PUNTUALIZACIÓN: ¡ESTAS ENTREVISTAS SON **REALES**! ES QUE ALGUNOS ME COMENTARON EN EL SALÓN DEL COMIC QUE CREÍAN QUE ERAN INVENTADAS... ¡PUES **NO**!

Y SIN MÁS PREÁMBULOS...

BIENVENIDO. NACHO NOS COMENTÓ HACE DOS MESES QUE ANTES COLABORABAS EN EL **GUIÓN** DEL **DRAGON FALL**, PERO QUE AHORA **SÓLO** ENTINTAS. ¿SIGUES COBRANDO LO MISMO?

BUENO, QUIZÁS SI COBRÁSEMOS **POR HORAS** SE PODRÍA PLANTEAR LA PREGUNTA DE OTRA MANERA...

¿QUIERES DECIR QUE **TARDAS MÁS** EN ENTINTAR QUE ÉL EN GUIONIZAR Y DIBUJAR?

YO NO HE DICHO NADA, ESO TE LO HAS **INVENTADO** TÚ...

YA... EN FIN, REPASEMOS TU **FICHA PERSONAL**.

NOMBRE COMPLETO: ÁLVARO LÓPEZ ORTIZ DE URBINA.
EDAD: 23 AÑOS.
NACIÓ EN: VITORIA-GASTEIZ.
SIGNO ZODIACAL: ARIES.
GRUPO SANGUÍNEO: (NO SABE/ NO CONTESTA).
COLONIA FAVORITA: NO USA (SE NOTA).
COMIDA FAVORITA: MUCHA.
BEBIDA FAVORITA: ES AMARILLA, ESPUMOSA... (¿¡LLUVIA DORADA!?). NO, CERVEZA.
UN ESCRITOR: STEPHEN KING.
UN DIRECTOR: LOS HERMANOS COEN.
EN CUANTO A MÚSICA: DE TODO.
OPINA DE B3 QUE: INVÉNTATE TÚ MI REPUESTA.

COMENCEMOS POR EL PRINCIPIO. CUÉNTAME ALGO DEL FANZINE **FÉNIX COMICS**.

LO CREAMOS UN AMIGO MÍO, NACHO Y YO. FUE ALLÍ DONDE COMENCÉ A **ENTINTAR** A NACHO. ERA UN FANZINE PRINCIPALMENTE DE **HISTORIETAS**, AUNQUE HABÍA ALGUNOS ARTÍCULOS PARA DARLE VIDILLA.

¿DE QUÉ TEMÁTICA ERA?

DE TODO UN POCO. CÓMIC AMERICANO, MANGAS Y JUEGOS DE ROL.

¿CUÁNTO DURÓ?

HUM... NUEVE NÚMEROS EN DOS AÑOS.

JO...MEJOR QUE YO EN EL B^3...

¿AÚN DURA ESO?

¿QUÉ SIGNIFICA HI **NO TORI**, Y POR QUÉ OS LO PUSISTEIS?

SIGNIFICA **AVE DE FUEGO** Y LO ESCOGIMOS PORQUE NUESTRO FANZINE YA SE LLAMABA ASÍ (**FÉNIX**). ESCOGIMOS LLAMARNOS ASÍ PORQUE...YO QUÉ SÉ, ASÍ SONABA MÁS RIMBOMBANTE. TENÍAMOS QUE TENER UN NOMBRE GUAAAAI...

POR CIERTO, ¿TE GUSTA DRAGON BALL?

SÍ. MUCHO. ME GUSTA MUCHO TORIYAMA, ME PARECE UN **GRAN NARRADOR**. EL PRINCIPIO DE D.B. ESTÁ MUY BIEN, AVENTURILLAS CON HUMOR, ES MUY **ENTRETENIDO**. LUEGO DERIVA A LA **PELEAS DE VÍDEOJUEGO**, PERO ES SORPRENDENTE LO BIEN QUE LO LLEVA TORIYAMA: CON UN ARGUMENTO TAN NADA CONSIGUE HACER QUE LA HISTORIA SEA INTERESANTE, FÁCIL DE LEER Y ENTRETENIDA. PUEDO CONTAR CON LOS DEDOS DE UN DEDO LOS MANGAS CON LOS QUE ME HA PASADO ESO.

Y... ¿HASTA CUÁNDO ESTÁS DISPUESTO A QUE **DURE** EL D.F.?

HASTA QUE ENCUENTRE OTRO TRABAJO EN EL QUE TENGA QUE **TRABAJAR MENOS** Y **COBRE MÁS**.

TE LO VEO DIFÍCIL...

SÍ, O ME HAGO CHAPERO, NO SÉ...

PORQUE, ¿CUÁNTO TARDAS EN ENTINTAR LAS 30 PÁGINAS DE UN D.F.?

UNOS **DIEZ DÍAS**.

¿Y CON QUÉ ENTINTAS?

CON PINCEL Y ROTULADOR, AHORA. AL PRINCIPIO USABA SÓLO ROTRING, EN EL Nº0, POR EJEMPLO.

AJÁ, EL NÚMERO QUE HACÍA GRACIA. APARTE DE ENTINTAR, AUNQUE HAYA GENTE QUE QUIZÁ NO LO SEPA, TÚ TAMBIÉN SABES **DIBUJAR**.

BUEH... SÍ, SE SUPONE.

SIN EMBARGO... HUM, ¿CÓMO TE LO DIRÍA YO PARA QUE NO TE DUELA...? NACHO Y TÚ COMENZASTEIS EN EL **DRAGON FALL AL MISMO TIEMPO**. HOY POR HOY ÉL HA PUBLICADO UN MONTÓN DE COSAS EN UN MONTÓN DE SITIOS, MIENTRAS QUE TÚ TE HAS DEDICADO A RASCARTE LA BARRIGA TAN ALEGREMENTE. ¿POR QUÉ?

MANGA

NO SÉ... YO AÚN NO ME CONSIDERO PREPARADO PARA DIBUJAR.

¿Y CREES QUE YO LO ESTOY?

ES QUE, A ESTAS ALTURAS, A MÍ **NO** ME GUSTA LO QUE HAGO, ASÍ QUE NO CONSIGO AUTOCONVENCERME, Y TIRAR P´ALANTE, ACABARLO Y SACARLO. Y SÉ QUE SI NO DIBUJO NO MEJORARÉ, PERO...

APARTE DE ENTINTAR Y DIBUJAR (O ALGO ASÍ) SABES USAR EL ORDENADOR PARA COLOREAR Y PONER TRAMAS. QUÉ **POLIFACÉTICO**, ¿NO?

GLU GLU

OOOI, GRAAAAAACIAS. PA LO QUE ME SIRVE...

YA QUE SABES TRAMAR, ¿POR QUÉ NO LO DEMUESTRAS EN D.F.?

KRASH

UH...

ER, ¿COLOREAS TÚ LAS PORTADAS DEL D.F?

NO, DEL D.F. NO. ÚLTIMAMENTE DIBUJO UNA SÍ UNA NO, PERO COLOREARLAS... AL PRINCIPIO SE ENCARGABA MONTSE.

¡PERO SI ERA LA ROTULISTA!

¡JA, JA, JA! ASÍ ES CAMALEÓN, CHAVAL. ÚLTIMAMENTE LAS COLOREA MUY BIEN UNO DE LOS DEL **SPANISH FORCE**...

HUM...

¿EMILIO GARCÍA?

UH... SÍ, SÍ. ¡CLARO, SÍ! EMILIO GARCÍA, SÍ.

NO TENÍAS NI PUTA IDEA DE SU NOMBRE.

¡LO IMPORTANTE ES QUE APRECIO SU TRABAJO!

PARA FINALIZAR CON D. BALL, ¿QUÉ OPINAS DEL **CUARTO NIVEL DE SUPER SAIYAN**? ¡¡CONTESTA DESPUÉS DE LA **PUBLICIDAD**!!

AHORA QUE LLEGA EL CALOR...

RMA

¡COMPRA MANGAS NORMA!

CON UNOS PRECIOS QUE TE DEJARAN HELADO

30

¿Y BIEN? ¿QUÉ OPINAS?

GAY

LA CONCISIÓN EN PERSONA.

ÉSTA ES MI VERSIÓN DE **GOKU** EN 5ª.

CAMBIANDO DE TEMA, ¿POR QUÉ TE ENCARGARON LAS **PÁGINAS DE NEKO**?

LES FALLÓ UN ARTÍCULO, O ALGO ASÍ, Y TENÍAN QUE LLENAR DOS PÁGINAS COMO FUESE...

QUÉ TRISTE...

SÍ... ME ENCARGARON ESAS DOS PÁGINAS, Y POR LO VISTO ALGUIEN SE RIÓ EN ALGÚN MOMENTO, Y ME ENCARGARON MÁS. SEGUÍ HACIÉNDOLO HASTA QUE YA NO SE ME OCURRIÓ NADA MÁS.

MAL

ADEMÁS HICE LAS TIRAS DE **SARA**. POCAS, PERO ME GUSTARON.

ME CONTASTE QUE UN LECTOR HABÍA ESCRITO AL NEKO DICIENDO QUE LAS TIRAS DE SARA LE **DEPRIMÍAN**, LO CUAL A TI TE **ALEGRÓ** MUCHO PORQUE TU PROPÓSITO ERA ÉSE.

SÍ, ÉSA ERA LA IDEA. YO ESTABA DEPRIMIDO, ASÍ QUE QUÉ MENOS QUE COMPARTIR MIS NEURAS.

A MÍ ME PASABA COMO A SARA, ESTABA ENAMORADO, PERO NO ME HACÍAN CASO. SI DEJÉ DE HACER LAS TIRAS FUE PORQUE...

PORQUE **MOJÓ**.

UH... PORQUE PASÓ LA, ER, NECESIDAD DE COMPARTIR MIS DEPRESIONES. SARA ERA UNA CATÁRSIS.

MMM... ES MUY CURIOSO, CUANDO HACÍAS LAS PÁGINAS PARA EL NEKO, LA COORDINADORA DE LA REVISTA ERA ANA MARÍA MECA. DESPUÉS ELLA ACABÓ PASANDO A **PLANETA** COMO EDITORA DE MANGA, Y DE REPENTE TÚ PASASTE A PLANETA.

¿...QUÉ INSINÚAS?

NADA, NADA. A MÍ TAMBIÉN ME ENCHUFÓ ELLA.

¡TE QUEREMOS, ANA Mª!

POR LO VISTO, LE DEBE GUSTAR CÓMO LO HAGO (NO MALPENSÉIS). CON EL **MANGA LIMATIAS** (MI SECCIÓN) ME HA DADO TOTAL LIBERTAD PARA HACER LO QUE QUIERA, PERO ES QUE NO SE ME OCURRE QUÉ CAMINO TOMAR Y SIGO ESTANCADO EN LA **PRESENTACIÓN DE NOVEDADES**.

PERO ESO, AL CONTRARIO QUE, POR EJEMPLO, LAS PÁGINAS DE CELSO, NO ES **RECOPILABLE**. SI NO ES UNA IMPOSICIÓN... ¿POR QUÉ NO HACES OTRA COSA? ¡PA SACAR MÁS PELAS CUANDO LO RECOPILEN!

DNR

ES QUE NO SE ME OCURRE NADA. SI QUIERES DARME ALGUNA IDEA O HACER EL GUIÓN...

OH, PUÉS YA PENSARÉ EN ALGO.

¡O.K.!

PLAS

MA

PERO YO COBRARÉ MÁS.

HUM. EN EL MANGA LIMATÍAS SUELES IR SIEMPRE EN **CALZONCILLOS**. ¿ES IMPOSICIÓN DE LA EDITORA?

NO, DE HECHO, ÚLTIMAMENTE ME VISTO DE **MUJER**, DE **SADO**...

¿LO SABEN TUS PADRES?

¡EN EL MANGA LIMATÍAS!

¿POR QUÉ DIBUJAS A ANA Mª TAN DELGADA? ¿TIENE ALGO QUE VER CON QUE SEA TU JEFA?

YO LA VEO ASÍ.

EN EL NEKO LA HACIAS ASÍ.

SÍ, PERO AHORA TIENE MÁS PODER.

APARTE DE LO COMENTADO, HAS HECHO ALGUNOS TRABAJILLOS SUELTOS, COMO LA **PORTADA** DE LA REVISTA **U, EL HIJO DE URICH** EN SU NÚMERO 3, DEDICADO AL MANGA. EL **ÚLTIMO** DE ESOS **TRABAJOS** FUE EL MONTAJE DE LA PORTADA DEL **NEKO 39**, DONDE JUNTASTE UN DIBUJO TUYO CON OTRO DE **SATOSHI URUSHIHARA**. POR CIERTO, ESE NEKO NO SE VENDIÓ BIEN, SEGÚN INFORMARON ALGUNAS TIENDAS A CAMALEÓN, PORQUE LOS **PADRES** QUE HABITUALMENTE IBAN A COMPRAR EL D.F. Y EL NEKO DEL MES PARA SUS HIJOS **HUÍAN** DESPAVORIDOS ANTE TANTA **ANATOMÍA FEMENINA** AL AIRE LIBRE.

¿TIENES ALGO QUE ALEGAR? ¿TE SIENTES **CULPABLE**? ¿SÓLO CUMPLÍAS **ÓRDENES**?

CUMPLÍA ÓRDENES. YO HICE EL MONTAJE QUE **ME ENCARGARON**, Y COLOREÉ MI DIBUJO. LO DEJÉ EN CAMALEÓN Y LES DIJE QUE PUSIESEN **BRILLOS** EN EL ESCAPARATE TRAS EL CUAL ESTABA EL PÓSTER DE URUSHIHARA DE MANERA QUE TAPASEN LO QUE CREYESEN CONVENIENTE TANTO DE PUBIS COMO DE PECTORALES. PERO AL FINAL NO TAPARON **NADA**...

CONFIESA: TÚ ESTÁS EN ESTO DEL MANGA POR LA PUTA PASTA DEL D.F. PERO LO QUE TE GUSTA REALMENTE ES EL **CÓMIC AMERICANO**, ¿O NO?

TAMPOCO ES ASÍ... A MÍ ME GUSTA EL CÓMIC EN GENERAL, SEA DE DÓNDE SEA.

MANGA

SÍ QUE ES CIERTO QUE AHORA MISMO ESTOY **ENTINTANDO DIBUJOS** DE MARCOS MARTÍN, KANO Y GERMÁN GARCÍA, PARA ENVIAR PRUEBAS DE TINTA A EE.UU. QUIERO ENTRAR COMO ENTINTADOR, YA QUE HOY POR HOY TENGO MÁS CALIDAD CON LA TINTA QUE CON EL LÁPIZ. UNA VEZ DENTRO, YA VERÍA...

APARTE, TIENES UN PROYECTO EN ESPAÑA...

SÍ, CON EL INSIGNE **DAVID RAMÍREZ**...

¿EN SERIO? ¡UAUH, QUÉ HONOR!

SUPONGO QUE PARA TI DEBE DE SERLO.

SE LLAMA **UOLF & PIK** (TÍTULO PROVISIONAL), EL GUIÓN ES DE D.R., EL DIBUJO MÍO (SE SUPONE), Y SERÁ UN NÚMERO ÚNICO DE 32 PÁGINAS MUY DIVERTIDO. ÉSTE ES EL DIBUJO DE UNO DE LOS PROTAGONISTAS.

MANGA

Y AHORA, UNA PREGUNTAS CORTAS...

¿MANGA FAVORITO?

VERSIÓN 1, O AKIRA.

¿ANIME FAVORITO?

TODO LO DE MIYAZAKI (SOBRE TODO **TOTORO**) Y **AKIRA**.

¿PERSONAJE MASCULINO, FEMENINO Y MASCOTA FAVORITOS?

YU OMINAE, NABIKI TENDO Y TOTORO.

¿PERSONAJE MANGA QUE TE GUSTARÍA SER?

HUUUUUMM... ¡HOMBRE! ¡DARK SHNEIDER! ¡JA, JA, JARL! ¡ADIVINA POR QUÉ!

¿POR SUS PODERES?

¿POR SU PELO LARGO?

JE, JE, JE.

PUES NACHO DIJO DORAEMON.

¡JUA, JUA, JUA!

¡¿POR QUÉ?!

PORQUE SIEMPRE TIENE SOLUCIONES PARA TODO. UNOS **PIENSAN** SUS RESPUESTAS CON EL **CEREBRO**, OTROS EN CAMBIO...

...

MANGA

PUES YA ESTÁ. LA PRÓXIMA ENTREVISTA SEGURAMENTE SE LA HARÉ A **OSCAR VALIENTE** (SI SE DEJA), AUNQUE TAMBIÉN TENGO EN EL PUNTO DE MIRA A CELSO PIÑOL, CARLOS JAVIER OLIVARES Y ANA Mª MECA. PODÉIS ENVIAR LAS PREGUNTAS QUE QUERÉIS QUE LES HAGA. ¿DE ACUERDO? ¡HASTA DENTRO DE DOS NEKOS!

DARK SHNEIDER TAMBIÉN TIENE SOLUCIONES PARA TODO.

MANGA

DARK SHNEIDER TIENE **UNA** SOLUCIÓN PARA **TODAS**...

¡¡TENEMOS SERVICIO DE VENTA POR CORREO!!

-Ediciones de comics americanos y mangas en castellano.
-Mangas de importación.
-Revistas de importación.
-Los CDs de tus animes favoritos.
-Y además encontrarás shitayiquis, rami cards, posters de tela y más de 100 modelos de figuras de resina y vinilo.

CHUNICHI COMICS

LIBRERÍA ESPECIALIZADA EN COMICS, FIGURAS Y MAQUETAS

Travessera de Les Corts, 283, 08014 BARCELONA. Tel.: (93) 410 68 48 - FAX: (93) 321 59 11

Para cualquier información o catálogo de venta por correo dirigirse a esta página web: WWW.cambrescat.es/chunichi

ANIME VÍDEO: TU CITA CON LA ANIMACIÓN JAPONESA

DRAGON BALL GT

LA SERIE EN VÍDEO

Continúa la búsqueda de las bolas prohibidas... Bajo la atenta mirada del Dr. Mu

¡RESÉRVALAS YA!

Dragon Ball GT 1
Ya disponible

Dragon Ball GT 2
A la venta el 2 de Julio

Dragon Ball GT 3
A la venta el 23 de Julio

www.mangafilms.es/dragonballGT

EL-HAZARD 3

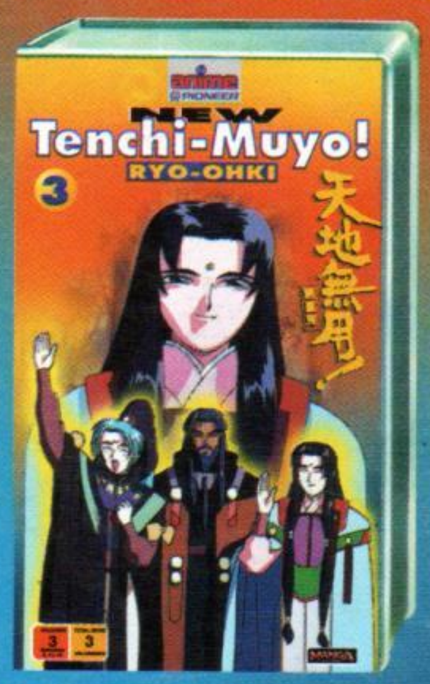
Llega el final de las aventuras de Makoto y sus amigos!!!

A la venta a partir del 9 de Julio.

YA A LA VENTA

NEW Tenchi-Muyo! RYO-OHKI 3

Tenchi se enfrenta a la situación más difícil de su vida... Han venido los padres de Ayeka!!



A la venta a partir del 30 de Julio.

YA A LA VENTA

MANGA FILMS S.L.
Balmes, 243 ático • 08006 BARCELONA • Tel. 93 238 40 30 • Fax 93 238 40 33
http: //www.mangafilms.es • E-mail: manga@mangafilms.es

MOSHI MOSHI

Hola, soy Urd. Kaze-chan está indispuesto y no puede contestar el correo, así que lo haré yo misma este mes. Lo que le pasa a Kaze-chan es que muchos de vosotros le contáis vuestras penurias y frustraciones de otakus en las cartas que enviáis, y como el pobre es muy sensible, pues se deprime. Hace ya una semana que no come, no escribe, no lee mangas, no...eso... lo único que hace es beber sake y lamentarse continuamente. ¡A ver si para el mes que viene le animáis un poco!

ANTONIO GALLEGO (Jerez de la Frontera)
Te has equivocado, cariño. Kaze-chan no es Susano. Son dos dioses distintos (¡si lo sabré yo!). Vaya juergas nos corríamos los tres juntos cuando éramos más jóvenes...
La dirección de Neko es muy fácil de encontrar, no hace falta hacer tanta labor detectivesca: abres por la primera página, y en esa columnita tan chula a la izquierda del editorial está la dirección (entre otras cosas interesantes). Por si queda duda es C/ del vent nº 41, bajos, 08031 Barcelona.
De *X/1999* Planeta sacó tres números y se acabó (¡herejía!). El último trabajo que me consta de Ikegami es el *Strain*. Se puede conseguir en un idioma comprensible para los que no sepan japonés, pues se publica en la revista yankee *Pulp* junto con otros mangas como *Asatte Dance* o *Amer Beton*. Curioso que firmes tu mensaje como "El Portero de la Puerta de Tanhäuser" ¿sabes que ha salido un cómic de la Línea Laberinto de Planeta llamado *Tanhäuser*? Yo lo recomiendo...

CARLOS BAZ (Avenida Catalunya nº 8, 2º 3ª, 08758 Cervelló)
Un fan incondicional de *Patlabor* desde el primer número que se compró. Y es que no hay para menos, pues es de lo mejor que se está publicando actualmente. Mucha gente piensa que es la típica serie de robots grandotes y cuando se lo leen quedan prendados (como me pasó a mi cuando Kaze-chan me aconsejó que la leyera). Un dibujo muy bueno, unos personajes con

Alejo I

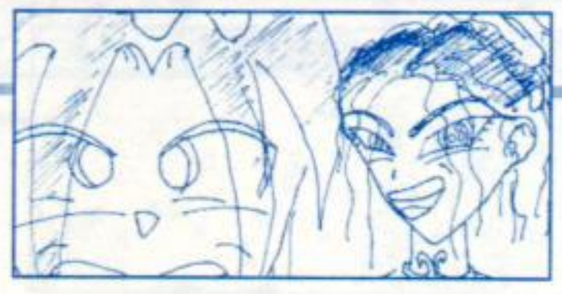
Antonio Valderrama

Julia Alcoba

Jose Antonio Asencio

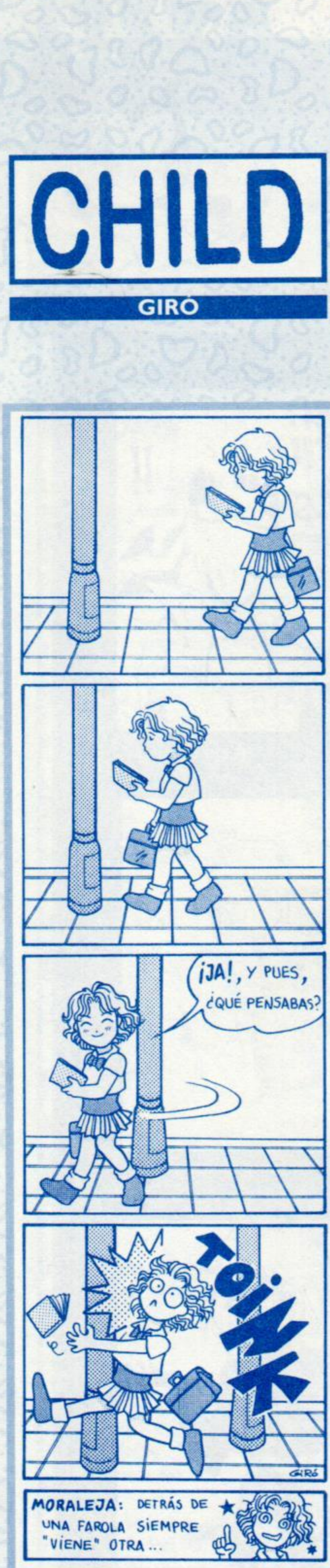
Inma Martín

Carlos Blesa



CHILD

GIRÓ



Lluís Alba

Manuel Ángel Mena

Marcos Medina

mucho gancho y un argumento que se vuelve más interesante por momentos. ¡Lo tiene todo! Si, de momento la serie será limitada de 6 tomos de los 21 que hay... pero es de suponer que, si las ventas van bien, la continuarán así que... ¡todos a comprar *Patlabor*!

Carlos también comenta que es un genio del pintado de figuras y que por un buen precio hace maravillas. Así que si queréis que este otaku os pinte algo (no, la fachada de vuestra casa no) sólo tenéis que poneros en contacto con él.

AGUSTIN LÓPEZ (C/ Manzaneque nº 20, 45400 Mora, Telf. 925 300 940)

Muchas gracias por tus felicitaciones y elogios, aunque no sean para mi, sino para los de la redacción de Camaleón (yo sólo ayudo a Kaze-chan ocasionalmente).

Agustín se queja, como tantos otros simpáticos otakus, de vivir geográficamente apartado de su afición y por eso quiere cartearse con otros fans del manga. Admite que acaba de empezar y que no sabe mucho del mundillo, así que si una alma caritativa quiere ayudarle... (y si no, ya te pasaré el teléfono de la Goddess Relief Office, cariño). Pues que sepas que dentro de poco (días 11 y 12 de Julio) habrá unas Jornadas de Manga y Anime en Getafe (al lado mismo de Madrid). Será una buena oportunidad de conocer a otros otakus pues te queda casi al lado... kilómetro más, kilómetro menos. Tu pregunta es fácil de responder: una OVA es Original Video Animation, es decir, animación destinada a ser distribuida directamente en el mercado del vídeo (p.e. las OVAs de *Ah! My Goddess*).

Me encargaré de hacer llegar tus felicitaciones a Lola Palacios y a Núria Peris (no será difícil, tranquilo).

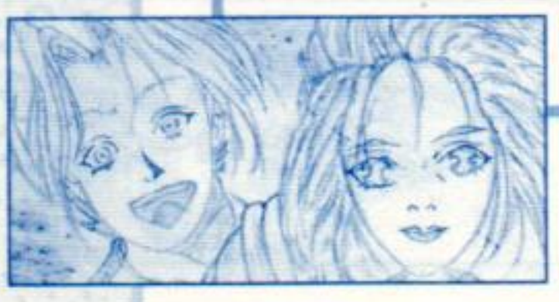
SERGIO RIOS (Málaga)

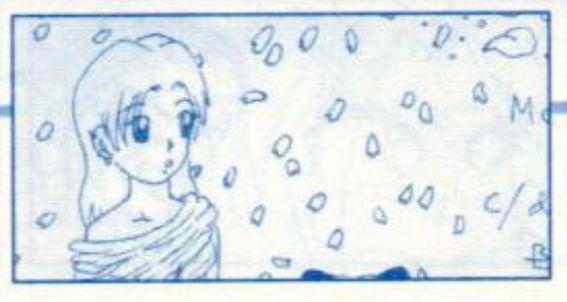
¡Vaya! Así que tu eres de los que cree que el pobrecillo Kaze-chan debería informar más y "no decir tantas chorradas... que si Urd, etc." Pues vale,pues muy bien... y yo aquí contestándote...en fin.

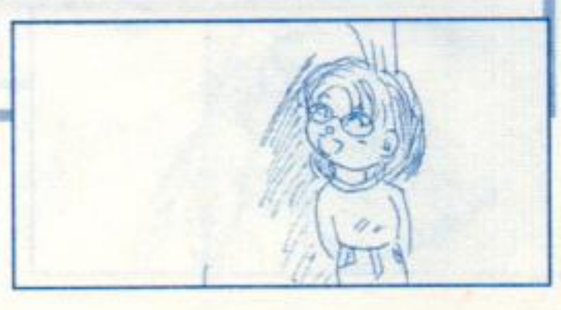
Vamos a ver, informarte de todos los pasos que hay que seguir para montar unas jornadas sobre manga sería algo...¿cómo decirlo? Laaaaaaaargo, muy laaaaaaaaargo. Además, yo no tengo experiencia

Carlos "the Phantom"

Estudio Ilicitano

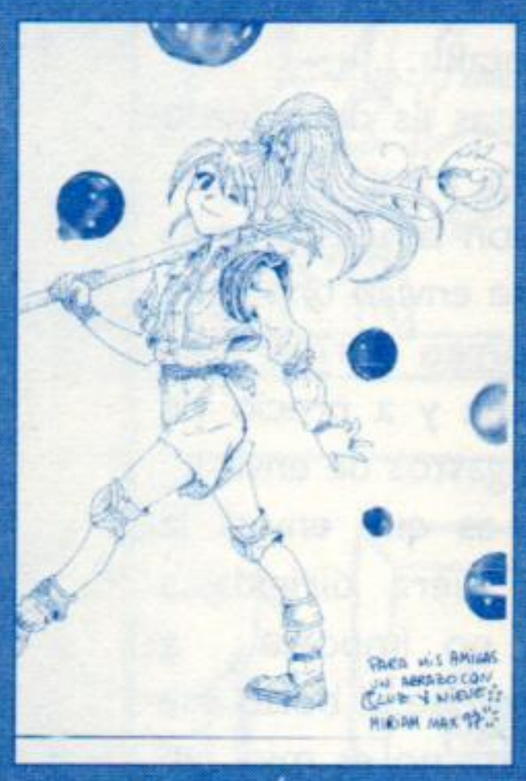






Miguel Angel Rodríguez

Miko to Mako



Miriam Álvarez

Nuku-Nuku

ramiento.

Cambiando de tema, como habrás podido ver *Dragon Half* si que vuelve a publicarse, pero lo de las reediciones en tomos de *Ranma, DNA 2, Ah! Mi Diosa* y *Video Girl Ai*...para decirlo claro: NO. O sea, ojalá, pero no.

Cuando seas periodista, si entras a trabajar en *El Mundo* y hablas a favor del manga... te auguro un despido rápido (aunque la diosa del futuro es mi hermana pequeña, eso es fácil de ver hasta sin poderes). En una publicación tan conservadora, una actitud favorable hacia esas "marranadas japonesas con actitudes anticristianas" sería una herejía.

en ese campo... pero si te fijas en la página 5 de la Neko 39 verás que se reseñan unas Jornadas que se celebraron en Marbella (cerca de Málaga si el mapa este no me engaña) y la dirección de la chica que las montó... puedes ponerte en contacto con ella y pedirle asesoramiento.

AKOKE (P/ Roma, C-1, 4º 5ª, 50010 Zaragoza)

¡Qué *kawaii*! Akoke-chan manda una carta llena de dibujitos de caras. Si que recibimos tu última car-

MENSAJES

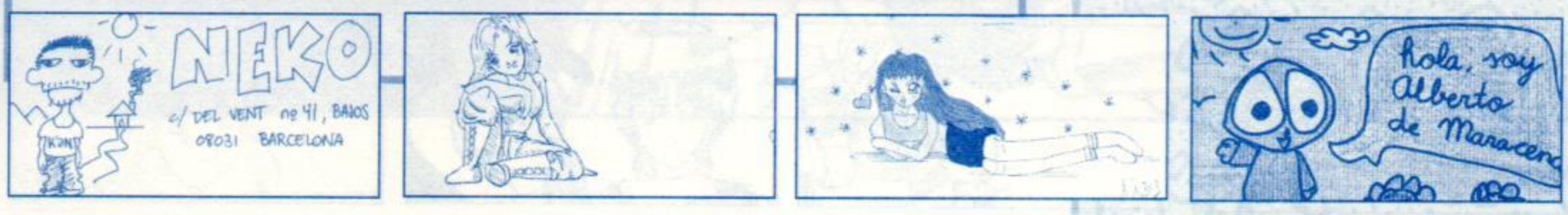
A mi también me parece mal que critiquen el manga (diciendo que es sólo violencia y sexo) en algunos programas de televisión donde estúpidos pseudo-intelectuales del tres al cuarto dan rienda suelta a su ego para paliar sus frustraciones sexuales.

Lo que tampoco me gusta es que cuando los otakus defienden lo que les gusta lo hagan escribiendo a revistas del mundillo (donde se les va a dar la razón, pero no va a servir para arreglar nada) y poniendo como defensa que *Heidi* y *Marco* y *Totoro* también son "dibujos japoneses" y no tienen sexo ni violencia.

Creo que esa no es una buena defensa. La buena defensa no consiste en poner ejemplos aceptables para estos sectores de opinión tan "carcas", sino en debatir si realmente ese sexo y esa violencia al que hacen referencia son negativos y/o excesivos. En debatir si prohibir es la mejor manera de educar y "proteger" a los tiernos retoños. En mostrarles que nos damos cuenta de que usan el manga y el anime como chivo expiatorio para echarle las culpas de toda la violencia que hay en la sociedad humana. Violencia en definitiva, de la que ellos, y no el manga, son culpables.

La situación es tan absurda que me daría risa... si no fuera porque realmente es para echarse a llorar.

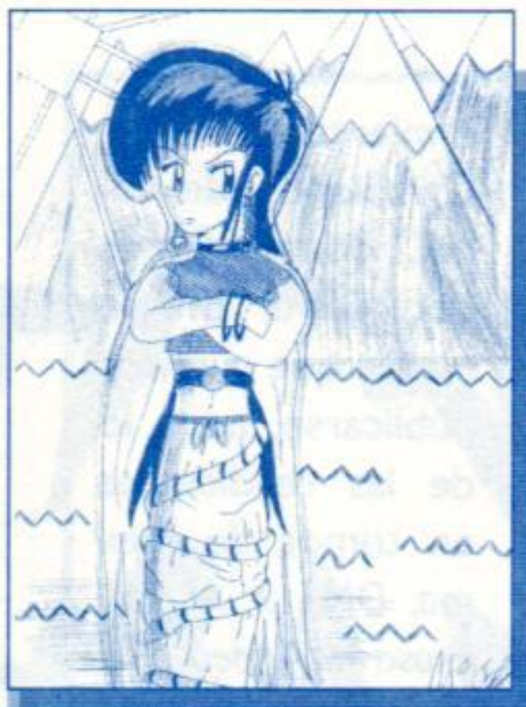
Kaze no Kami



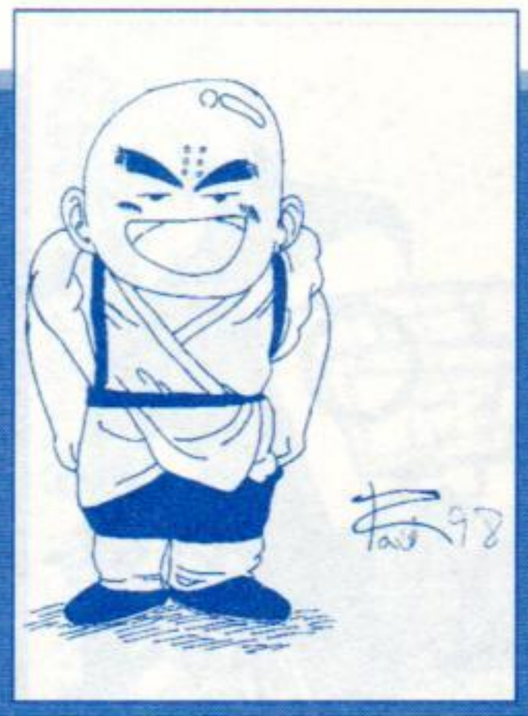
Alex y Cristina

- dos otakus en la familia -

Guillermo March



Paula Arrigada



Raúl Fernández

Ryu

ta con el *Supein* nº 3. Nos gustó mucho, y tengo que decirte que cada se va notando evolución y mejora poco a poco en vuestros estilos de dibujo. Seguid así. Además el fanzine está muy bien en general (aunque se acaba muy pronto, eso es lo malo).

Akoke-chan hace un llamamiento a Silvia Raga, Nuria Rodríguez, Javier Bonet, José Miguel Puche, Nerabe y a todo el que quiera para que le ayuden a llenar de mangas de creación propia las 60 páginas del Supein y convertirlo en un magnífico *dojinshi* (si todos los que has nombrado se apuntan será genial).

Domô arigatô por tus felicitaciones a lo de poner páginas de manga en el encarte... la verdad es que todo el mundo coincide en que es una gran idea (aunque no fue de Kaze-chan).

JAIME RODRIGUEZ (Glorieta de los Marineros nº 4, 2 A, 21006 Huelva)

Otro otaku indignado por que corten series como *Gamma* mientras que otras como *Caliente Nagi* van tan bien de ventas. Chico, qué quieres... en esta piel de toro el sexo mueve montañas...

Tu nombre en japonés se transcribiría en tres símbolos de katakana: ja-i-me. Si siempre fuera tan fácil hacer feliz a un otaku...

Lo que me cuentas es de juzgado de guardia. Vamos a ver: en internet lo que hay son las direcciones de fansubs que te envían una cinta de vídeo por correo normal a tu casa (bien grabada y a precio de cinta virgen más gastos de envío).

Oye...¿y cómo es que envías la carta como si fuera dirigida a Lázaro? Bueno, no importa... y puedo asegurarte que el bolso ese que hay en tu casa no es mío, ¡yo no uso de eso!

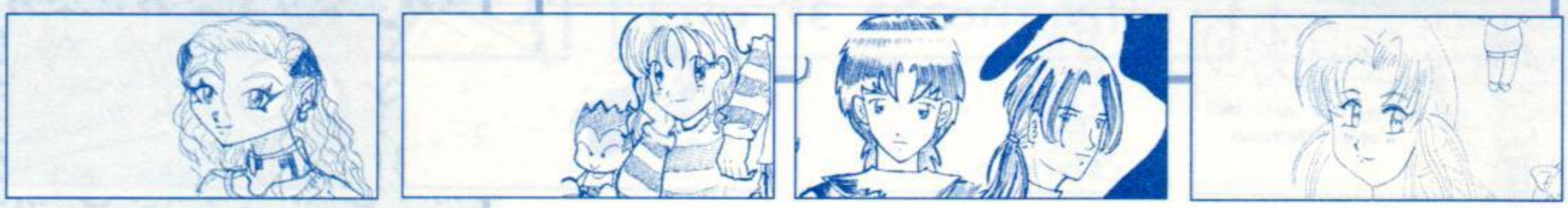
XINNAI (Paseo Marítimo 8, 6° B, 11010 Cádiz)

Una fan de Kaze-chan que le escribe una shojo-carta llena de corazoncitos (¿cómo puede deprimir-

Sandra Escriche

(...) El caso es que el amigo de Xavi me dejó ojear el tercer tomo de Raika y aluciné cuando no encontré ningún texto de introducción, ni siquiera un pequeño resumen. Me gustaba el formato tipo libro pero eso de empezar a saco la historia en la segunda página me dejó muy fría. Mal por los de Glenat. Y por los de Norma también. Parece que se está extendiendo el síndrome "No nos importa un carajo hacer un resumen de lo publicado porque nos importa un carajo". De verdad que los hecho de menos.

Lucía Gómez.



Sílvia Raga

se el muy baka teniendo admiradoras tan simpáticas?).
Xinnai quiere que le escribáis y reunir firmas para pedir la emisión de más anime en televisión. Así pues, a moverse tocan. Eso de que Kaze es "adorable" y lo de "¡tengo frío! ¡Ojalá Kaze estuviera aquí!" ya es pasarse un poquillo… (noestoycelosanoestoycelosanoestoycelosa). Bueno, yo estoy con él cuando quiero, y no paso frío, je je, je (se me había olvidado que soy mala).

SANDRA ESCRICHE (C/ Lleida nº 59-61, bajos izq., Mira-Sol / St. Cugat del Vallés 08190)
Difícil es saber las edades de la gente aficionada al manga, pues puedes encontrar desde niños de 10 años hasta gente con sus 40 (y más). Aunque supongo que nadie me negará que la mayor proporción de otakus está en las edades comprendidas entre los 14 y los 24 (más o menos), así que ya ves, con tus 14 no eres ni mucho menos demasiado mayor para leer mangas (además, lo que te gusta no viene definido por la edad).
Rumiko Takahashi-sama nació el año 1957 y si quieres saberlo todo de ella y sus obras te recuerdo que el *Neko* Especial 2 está íntegramente dedicado a esta gran autora. Sandra también quiere que le escriban los lectores del *Moshi Moshi*.

Pues lo dicho, ya tenéis su dirección.

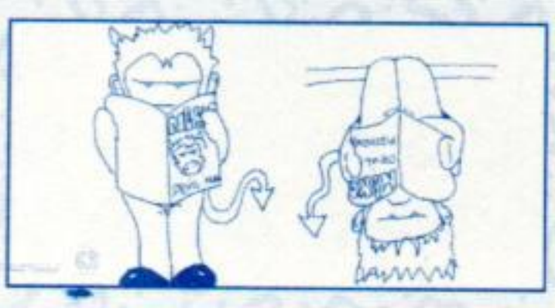
SERGIO PUEBLA (Esparraguera)
Nos ha escrito no una, ni dos, sino tres cartas de varias hojas cada una… desde el hospital (es que estaba malito el pobre). Su cantidad de desfase ha sido de las que la marcan a una y la hacen alucinar (aunque creo que eso ha sido más bien por las letras que iban bailando por la hojas). Espero que ya esté curado y en casita y que sigas con ese buen humor y con las cartas enrolladas. Mira, me voy a poner el vestido de enfermera ese con las faldas cortas que mucha gente comenta y te haré una visita para asegurarme de que ya te encuentras bien… tu ya me entiendes…
Y aprovechando que ya llevo el vestido de enfermera voy a intentar curar a Kaze-chan, que deje la botella de sake y salga de este estado deplorable… aunque quizás lo que le conviene es un tratamiento de shock total… sí… ya se como lo haré. Kaze, cariño, ¿puedes mirar hacia aquí un momento? ¡¡Fuera vestido!!
¡Pero tápate la nariz, que te vas a desangrar! ¡Sigh! Creo que lo he dejado peor que estaba… a ver si para el mes que viene… Urd

Carlos Grassot

FE DE ERRATAS

Las simpáticas chicas de *Doki Doki*, ese fanzine tan genial y fantástico, nos han hecho notar que en el Neko 40, en la reseña de su último número, co--metimos un pequeño error en la dirección. Así que atentos, la buena es **Wakai Studio, Cl Sant Llorenç, 20 08202-Sabadell, Barcelona**. Pues nada, ya lo sabéis, los pedidos a esta dirección.

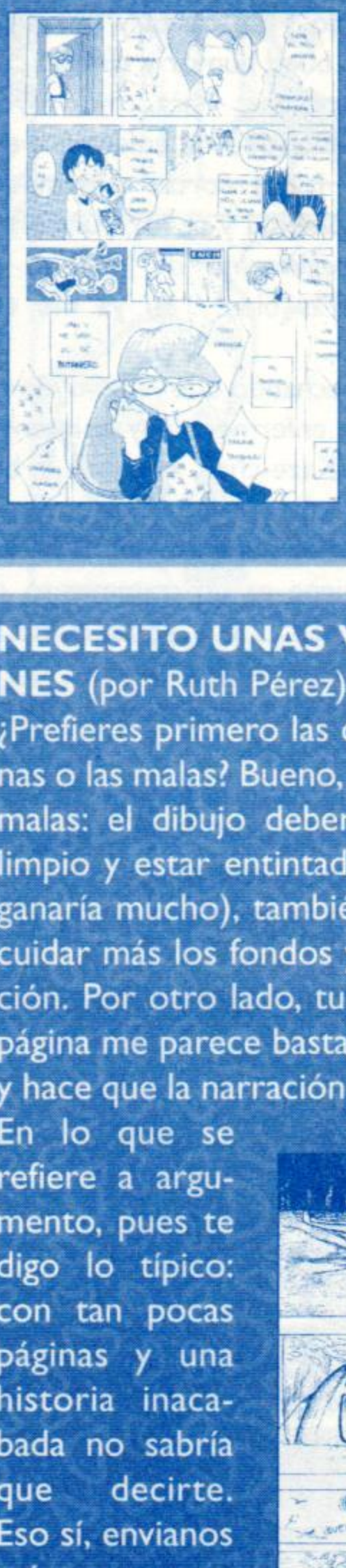
LA TIRA DE LECTORES

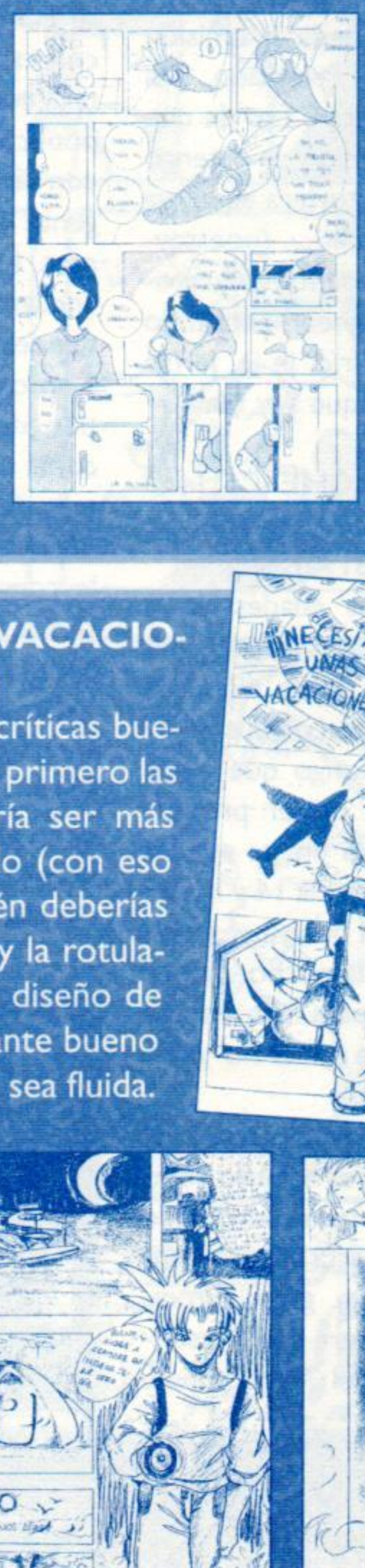


LA TIRA DE LECTORES

FUTUROS MANGAKAS

NINJIN (por Hige no Nai)
Cachondeo. La historia es muy graciosa (y un pelín basta también, ¡cacho sukebes!) y llama la atención el hecho de hacerla redonda, es decir, que acaba igual que empezó. El dibujo es muy sencillo (quizás demasiado) pero efectivo, aunque se debería cuidar un poco más el entintado. El detalle de las tramas está bien (aunque, recordad todos que no es imprescindible usarlas) y el diseño de la página está currado. Consejo: mejorad todos los aspectos en general a base de mucha práctica.





NECESITO UNAS VACACIONES (por Ruth Pérez)
¿Prefieres primero las críticas buenas o las malas? Bueno, primero las malas: el dibujo debería ser más limpio y estar entintado (con eso ganaría mucho), también deberías cuidar más los fondos y la rotulación. Por otro lado, tu diseño de página me parece bastante bueno y hace que la narración sea fluida. En lo que se refiere a argumento, pues te digo lo típico: con tan pocas páginas y una historia inacabada no sabría que decirte. Eso sí, envianos más cosas, ¿vale?

EL RINCÓN DE LÁZARO

Increíble, no hace ni 15 días que le entregué al Brisa mi último rincón y ya me está llamando pidiendo otro, esto no concuerda. Y no sólo me pilla desprevenido, también me pilla con el bajón tras dos exámenes seguidos. Aunque... quizá sea justo lo que necesito: un poquito de desfase para liberar de preocupaciones mi maltratada cabeza.
Pues bien, a ello vamos. Toca frikinoticias, pero como me han preseleccionado para una beca de investigación al acabar la carrera estoy en modo investigador a tope y sacaré a relucir todos aquellos avances de indudable interés científico que pueden encontrarse en nuestros tan queridos mangas y animes. Así pues...

Top 4 (de nuevo se me ha quedado corta la sección, frikis)
Diviértanse hoy con... Frikiavances científicos

Sí, sí, en nuestro hobby además de marcianos con complejo de drag queens, colegialas adoradoras de resfriados, robotijos mu gandes y mu fuettes y hentai a saco podemos encontrar, muy de cuando en cuando, notables descubrimientos que harían temblar los cimientos de nuestra realidad si alguien se dignase a tomárselos en serio. Aquellos que me han parecido merecedores de mención son:

4.- La depilación definitiva
Ríase usted de la epilady, de la cera y de las maquinillas de afeitar: ¿Problemas con el vello corporal, púbico o de los sobacos?, conviértase usted en personaje de manganime y todo eso serán historias del pasado. Haga realidad su sueño de ser imberbe, olvídese de los incómodos problemas de depilación para que el bikini no muestre nada, utilice Epilnime y un culito de bebé tendrá más pelos que usted. Y si no queda satisfecha le regalamos un tomo de Video Guarra Ai para que se consuele viendo que hay cosas peores en el mundo.

3.- ¿Dolores menstruales?
Pues pasando de nolotil, nurofen y esas otras tonterías, de nuevo conviértase usted en heroína de manganime y todo eso será un triste recuerdo. Todo lo más, si tienes la mala suerte de que te pille un autor concienciado, de cuando en cuando tendrás que decir eso de "ahora no es el buen momento", pero compensa el hecho de que al estar en un manga hentai (pues sólo en ellos se recuerda muy de tanto en tanto que existe una cosa llamada "ciclo menstrual" entre polvo y polvo) te lo pasarás de fusia madre. Aunque no todo iba a ser de color de rosa, se sabe de una campaña puesta en marcha por los fabricantes de compresas y salvaslips que, capullos ellos que no quieren que os libréis de esas incómodas molestias, han llevado a los tribunales a los inventores de esta mágica solución al grito de "nosécuántos millones en pérdidas por vuestra gracia". Seguiremos informando.

2.- Alarma de dopaje en el mundial de Francia '98
Todas las alertas han saltado al descubrir el afamado profesor Rafosuke un nuevo tipo de esteroide anabolizante. Se trata de una extraña sustancia, aislada de la sangre de saiyanés, que tomada en preciosas píldoritas de muchos colorines da una fuerza sobrehumana, una velocidad de vértigo, la capacidad de volar e incluso lanzar rayos y bolas de energía, con la consiguiente ventaja que todas estas nuevas habilidades dan a los jugadores dopados. Lástima que el hecho de que esta sustancia te haga crecer un rabo, te cambie el color del pelo y te cubra el cuerpo de un vello color rosita amariconado hagan extremadamente fácil descubrir a los listillos que quieren lucirse a base de trampas en los partidos.

1.- Radical ofensiva de alcohólicos anónimos
Ante la alarmante escalada del consumo de alcohol en nuestro país (si supieran que no es que beba más gente, es que a mí me ha dado por aumentar mi cuota diaria), alcohólicos anónimos (esos "rajaos") ha ideado una sutil estratagema para conseguir que la gente deje tan feo (pero agradable) vicio: pagarles un viaje a El Hazard. Así, y gracias al incentivo que supone conseguir en este mundo una prodigiosa fuerza al estar sobrio, piensan que la gente abandonará este hábito. ¡Pero no os dejéis engañar, que luego volvéis aquí y la fuerza desaparece! ¡¡¡¡¡ Fujisawaaaaa, maestroooo!!!!!, ¡¡¡¡¡Guíanossss!!!!!

Hale, ya está bien por este mes, el que viene nuevas estupideces y salidas de tono de vuestro Friki no Kami (u Obi Wan Kenobi de los frikis) favorito. Hasta entonces... ta luego, frikis!

Lázaro Muñoz

LA TIRA DE LECTORES

SHADOWS

¡EL CIELO CAE A PEDAZOS! Y LA VAGABUNDA ES UNA DEMENTE QUE HA ATACADO A UN NIÑO. PERO... ¿QUIÉN ES LA REINA NIX?

LOLA PALACIOS
RUTH FERNÁNDEZ

¡ZIS!

NAXO... ¡LA CORONA!

PUEBLO DE LOS SHADOWS.

¡ACLAMAD A LOS NUEVOS DIOSES!.

HE AQUÍ A LA REINA NIX Y AL REY NAXO.

LO HABEÍS HECHO MUY BIEN NIÑOS.

AHORA DEJADLO TODO EN SU SITIO.

PERO MAMÁ, YO QUIERO JUGAR OTRA VEZ.

¡PUES YO YA ESTOY CANSADO DE JUGAR SIEMPRE A LO MISMO!

¡ME VOY A JUGAR CON LA NINFA AL LAGO!

CUÉNTAMELO OTRA VEZ, MAMÁ.

POR FAVOR...

LA NINFA DE LA LUZ OS CORONARÁ Y...

¿Y TOMAREMOS LA POCIÓN AZUL?

TOMAREIS LA POCIÓN AZUL Y SU PODER OS CONVERTIRÁ EN DIOSES

CUANDO CUMPLAIS 18 AÑOS, TÚ Y TU HERMANO OS CASAREIS.

SHHH... ESO ES UN SECRETO.

¡YO SERÉ LA REINA NIX!

Y SERÁS UNA REINA ESTUPENDA

CONTINUARÁ...

HELLO KAREN !

GUIÓN Y DIBUJOS: KAREN

¡HOY NO PUEDO FALLAR!

¡AHÍ ESTÁ!

¡¡RYŌGA ♡!!

A...

A...

A...

AKANE...

¿ESTÁS LIBRE ESTA TARDE?

¿VAMOS AL CINE?

NO LO PUEDO CREER...

AKANE ME PIDE SALIR...

K-R-R-K-

¡¿DUELE?! ¿NO ES UN SUEÑO?!

¡PERFECTO!

ENTONCES, ¿A QUÉ HORA QUEDAMOS?

¿DÓNDE SE HA METIDO AKANE?

-KRIK

¡¡AKANEEEEEEE VUELVEEEEEE!!

¿PERO QUÉ...?

¡LAGARTA!

¡INTENTANDO QUITARME DE NUEVO A MI CHICO, ¿EH?!

¡AH, BLACKIE ERES TÚ!

¿CÓMO QUE TÚ CHICO?

¡LO QUE PASA ES QUE ESTÁS CELOSA...!

¡¿DE TUS ESTÚPIDOS PLANES?!

KAKA...

* O MIERDA.

Ko CAMPANA DEL COLEGIO.

¡NO PUEDO DISCUTIR CONTIGO!

ZAS

FUERA DISFRAZ

¡¡LLEGARÉ TARDE!!

TAP

!

RYŌGA SE HA IDO POR AQUÍ...

¿MH?

¡¡YUUJUU, RYŌGAA!! ¡SOY YO, TU AKANEEEE!

つづく...

RAMSÉS

GUIÓN Y DIBUJOS: ESTER LECINA
ENTINTADO: JOAN BARANGUER

UNA SEMANA DESPUÉS...

JI, JI. ¡OH JAIME! ¡QUÉ MALO ERES!

OYE, IVÁN CARIÑITO♡

JÓDETE...

...

OH. JI, JI, JI.

JU, JU.

JAIME

DOVER

DEVIL CAME TO

OYE... ¿NO TE SIENTES...

?

...COMO SI TE ESPIARAN?

CONTINUARÁ...

CHAN

VICTOR VALERA

CUARTO DE CASTIGO

¿ALGUIEN QUIERE VER LA ULTIMA PELI DE LOS CAVALLEROS DEL ZODIACO?

SEIYA

YOOO!!

DOING!!

DIME QUE ERA LA ULTIMA QUE QUEDABA...

ESTABA TAMBIEN LA DE CANDY

¡GUAU!¡PERO SI ES LA DE LA LEYENDA DE LA MANZANA DE CARAMELO

VOMITIVO

VENGA VAMOS A VERLA, POR CIERTO, ¿SABEIS QUE SEIYA ES MI IDOLO?

DE TODO TIENE QUE HABER

¡MIRAD! YA EMPIEZA... POR CIERTO, ¿OS HE DICHO QUE EL QUE NO SE CAYE LE ROMPO LA CABEZA A PATADAS?

¡HE, HAMATO VEN AQUI! ¡NO TE ESCONDAS!!!

¡COMO ESTAN USTEDEFS!!!

DOING!!

BIFEN!!

DOING!!

Y EN EL PASILLO...

VAYA,.. CREO QUE HE SIDO DEMASIADO DURO CON E-LLOS NO LOS TENDRIA QUE HABER CASTIGA-DO.... A MI ME DUELE MAS QUE A ELLOS

SI CLARO... ¡¡Y UN HUEVO!!!!

ADEMAS ... SEGURO QUE NO TIRARON A ESE NIÑO POR LA VENTANA APOSTA...

JUA JUA

EN EL FONDO SON BUEN-OS CHICOS..

TR

CON FUERZA

LISTA DE NOVEDADES

JULIO

ARES INFORMÁTICA

DOKAN #4:
漫
Incluye CD y póster a dos caras.
68 pág. Color.
795 pesetas.

CAMALEÓN EDICIONES

DRAGON FALL #35
Hi No Tori Studio
32 pág. B/N.
325 pesetas.

COL. LOS LIBROS DE NEKO #2
KATSUHIRO OTOMO
漫
64 pág. B/N y color.
875 pesetas.

NEKO #42
Incluye encarte de correo.
48 pág. B/N y Color.
390 pesetas.

SHEOL #2 [de 4]
Vanessa Durán
24 pág. B/N.
250 pesetas.

GLÉNAT

BLACK JACK #1
Osamu Tezuka
漫
140 pág. B/N.
1200 pesetas.

LOS PRIMEROS SUEÑOS #4
Javi Sanchez/Rafael Souza
Recopilatorio.
96 pág. B/N
395 pesetas.

COL. DR. VÉRTIGO #11
MANGAVISIÓN
Trajano Bermudez
Segunda edición con nueva portada de Ismael Ferrer.
160 pág. B/N
1200 pesetas.

SAILOR MOON #9
Naoko Takeuchi
漫
200 pág. B/N
995 pesetas.

KRAKEN 2
A. Segura/J. Bernet
Recopilatorio.
96 pág. B/N
395 pesetas.

INU EDICIONES

KAME #26
48 pág. B/N.
325 pesetas.

NORMA EDITORIAL

B'TX #3 [de 7]
Masami Kurumada
漫 ¡!
64 pág. B/N.
395 pesetas.

TRIGUN #5 [de 7]
Yasuhiro Nightow
漫 ¡!
64 pág. B/N.
595 pesetas.

OGENKI CLINIC #18 [de 18]
Haruka Inui
漫 ¡!
Último número.
128 pág. B/N.
750 pesetas.

JING #1 [de 2]
Yuichi Kumakura
漫 ¡!
112 pág. B/N.
795 pesetas.

LECHE EXPLOSIVA #1 [de 2]
Itoyoko
漫 ¡!
80 pág. B/N.
750 pesetas.

COL. MANGA GRAN VOLUMEN #33
RG VEDA #10 [de 10]
Clamp
漫 ¡!
256 pág. B/N.
1500 pesetas.

PLANETA deAGOSTINI

DETECTIVE CONAN VOL. 2
[de 8] Gosho Aoyama
漫 ¡!
192 pág. B/N.
1200 pesetas.

DOCTOR SLUMP #15
Akira Toriyama
漫 ¡!
88 pág. B/N.
595 pesetas.

DRAGON BALL #65
Akira Toriyama
漫
Reedición de la serie. Semanal.
32 pág. B/N.
195 pesetas.

DRAGON BALL #66
Akira Toriyama
漫
Reedición de la serie. Semanal.
32 pág. B/N.
195 pesetas.

DRAGON BALL #67
Akira Toriyama
漫
Reedición de la serie. Semanal.
32 pág. B/N.
195 pesetas.

DRAGON BALL #68
Akira Toriyama
漫
Reedición de la serie. Semanal.
32 pág. B/N.
195 pesetas.

DRAGON BALL #69
Akira Toriyama
漫
Reedición de la serie. Semanal.
32 pág. B/N.
195 pesetas.

DRAGON BALL - SERIE AZUL #13
Akira Toriyama
漫
Reedición de la serie roja.
Quincenal.
48 pág. B/N.
295 pesetas.

DRAGON BALL - SERIE AZUL #14
Akira Toriyama
漫
Reedición de la serie roja.
Quincenal.
48 pág. B/N.
295 pesetas.

DRAGON BALL VOL. 39
Akira Toriyama
漫
184 pág. B/N.
995 pesetas.

DRAGON HALF #3 [de 8]
Ryusuke Mita
漫 ¡!
96 pág. B/N.
595 pesetas.

DRAKUUN #5 [de 8]
Johji Manabe
漫 ¡!
64 pág. B/N.
425 pesetas.

ENCRUCIJADA MÁGICA #2[de 8]
Nem Mukudori
漫 ¡!
Novedad.
96 pág. B/N.
595 pesetas.

EXPLORER WOMAN RAY #4 [de 8]
Takeshi Okazaki
漫 ¡!
64 pág. B/N.
395 pesetas.

FLAME OF RECCA #2 [de 9]
Nobuyuki Anzai
漫 ¡!
Novedad.
64 pág. B/N.
425 pesetas.

GEOBREEDERS #3 [de 8]
Akihiro Itoh
漫 ¡!
64 pág. B/N.
395 pesetas.

RANMA 1/2 VOL. VII #3 [de 14]
Rumiko Takahashi
漫 ¡!
48 pág. B/N.
395 pesetas.

3x3 OJOS VOL. III #9 [de 12]
Yuzo Takada
漫 ¡!
40 pág. B/N.
325 pesetas.